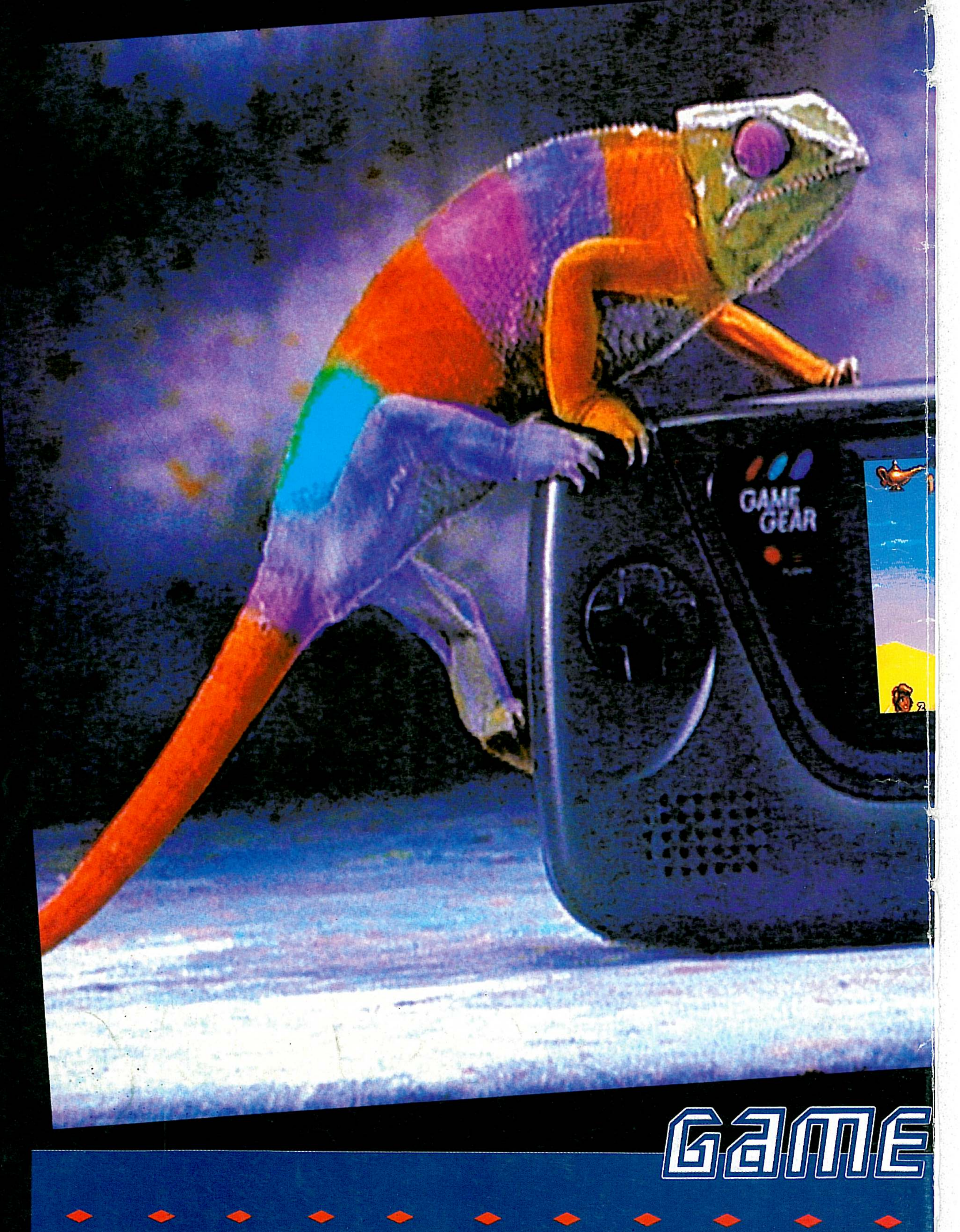

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
NUMERO 15 ● 350 PTA.
GRUPO ZETA
TODAS LAS LLAVES
SUPER STREET FIGHTER II
DE LOS NUEVOS JUGADORES
MEGA DRIVE
THE NEW BRED
PSYCHO PINBALL
URBAN STRIKE
DRAGON
PROBOTECTOR
MICROMACHINES 2
FLINK
HARDCORE
GOAL!
STAR TREK: TNG
CHAMPIONSHIP POOL
MEGA CD
REBEL ASSAULT
TOM CAT ALLEY
MASTER SYSTEM
ECCO THE DOLPHIN
GAME GEAR
DROPZONE
SONIC SPINBALL
GRAN EXCLUSIVA
THE INCREDIBLE HULK
COMIC DE 48 PAGINAS
LIBRO ESPECIAL
MAQUINAS ARCADE
PRIMERAS IMAGENES PARA MEGA DRIVE
MORTAL KOMBAT II
EL AÑO DEL DRAGON
00015
8 420565 051002

GAME GEAR

¡MONTATE



Unitros

¡LO en COLORES!

Hay dos clases de portátiles

GAME GEAR

y las demás.



La que alegra tu vista con una paleta de 4.096 colores en su exclusiva pantalla retroiluminada, o las que te dejan a verlas venir con un triste tono. La que te atrapa con la nítida y espectacular acción de sus más de 200 juegos o las que te obligan a atrapar al vuelo cada movimiento. La que puedes convertir en tu T.V. privada, o las que te privan de cualquier extra. La que suena de lujo con 4 canales en estéreo o en las que oir algo, ya es un lujo. Ante la duda, no te la juegues. ¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.



LA LEY DEL MAS FUERTE



SUMARIO

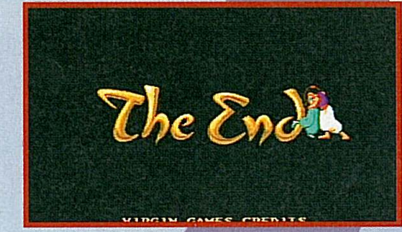
EN PROCESO

MEGA DRIVE

FLASHBACK



GAME OVER



EN PORTADA

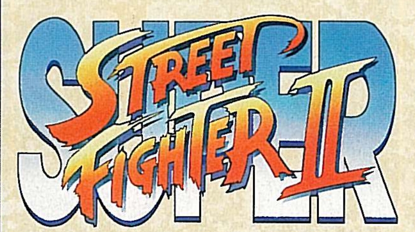




PREVIEWS

MEGA DRIVE



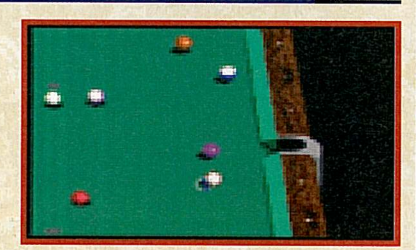


GAME GEAR

MEGA CD

REVIEWS

MEGA DRIVE



MEGA CD

GAME GEAR

MASTER SYSTEM



GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactor Jefe: José Luis Sanz
Redacción: Bruno Sol
Colaboradores: Fernando Martín, Agustín Scianmarella, Marcos García, José Luis del Carpio, Juan Carlos Sanz, Roberto Serrano, Javier Iturrioz, Colman López y Magdalena González
Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
Maquetación: Alberto Caffaratto, Luis Marín, Marina Caffaratto, Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72. Fax: (91) 431 65 80

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo. Controller: Josefina Agüero.
Director de Publicidad: Benito Mateos. Zona Centro: Usue Aburto.
Coordinación de Publicidad: Marina Lara. Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes). Promoción y ventas: Carlos Bravo

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (91) 577 61 10. Cataluña y Baleares: Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona. Tel.: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28. Levante: Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30. Sur: Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11. Norte: San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao. Tel.: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01.
Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01. Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00. Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26. Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46. Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57. Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46.

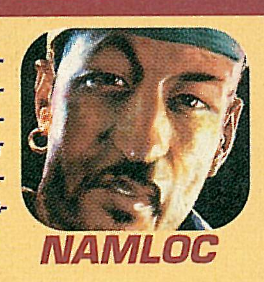
PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A.
O'Donnell, 10. 28009 Madrid. CIF: A80-706.419
Director Gerente: Mariano Bartivas. Director Administración: Ignacio García

Filmación: DataPress S.A. C/Quiñones, 9. 28015 Madrid. Fotomecánica: Promograf. C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid. Impresión y encuadernación: Cobrhi, S.A. Industria Gráfica. C/ Ajalvir. 28850 Madrid. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M-12.823-93

MEGA SEGA es una licencia de EMAP España publicaciones S.A.
Director para España: Clive Pembridge

CON RAZON



NAMLOC

Siendo Dungeons Master durante muchos años de mi vida, no puedo más que sentirme altamente indignado por la terrorífica sarta de estupideces que he tenido que escuchar de parte de algunos expertos en sociología y psicología. Llegar a decir, como he leído, que los juegos de rol crean unas tendencias psicópatas, incitan a la violencia y forman estúpidos dementes, es equiparable a comentar que la gente que hace cine y teatro son posibles asesinos, que creen ver cientos de miles de extranjeros invadiendo américa (Invasión Usa, Chuck Norris), o que hay que cortar cabezas a todas las mujeres que se tengan (Enrique VIII).

He pasado mi infancia hartándome de oír, como creo que estaréis vosotros, que los chavales de ahora no tienen imaginación, que los juguetes que tenemos nos quitan toda posibilidad de pensar, que la televisión crea imbéciles sin mente; que todo era mejor antes cuando un trapo y una cuerda hacían una muñeca que era una reina de un país maravilloso, a la que un joven salvaría, y que con una raíz se hacían unas pistolas estupendas con las que ir a rescatar a tus amigos capturados por el incesante enemigo. ¡Ohh, siempre la misma canturrela por parte de los machacones sabihondos de la mentalidad de las personas! Y ahora que somos capaces de aunar las cualidades de nuestros juegos actuales, como la velocidad de reflejos físicos, las increíbles capacidades educativas de un juego de rol, estimulación imaginativa, reflejos mentales ante las situaciones mas inverosímiles, placer por la obtención de tesoros ocultos y como casi siempre el placer de recuperar una dama, construir un reino o explorar túneles, resulta ahora que bastantes psicólogos argumentan que son peligrosos, diciendo que vienen de América (buen argumento, también el cine), que producen violencia porque un loco peligroso y sin escrúpulos, creyéndose en posesión de la verdad, ha cometido un asesinato; y jactándose de esto ha escrito un diario, el cual no hace ni una sola referencia ni a dragones ni a elfos, ogros, trolls, ni a agentes secretos en misión, ni grandes dioses limpiando el mundo; ningún comentario que pueda dar a entender que estaba en una aventura de rol. Ha escrito un tétrico diario, como decía, que posiblemente lo habrá redactado por costumbre creada por el juego, y que ha sido la gran prueba de lo que pasó.

Creo que hay gente necesitada de publicidad, que utiliza el mas mínimo argumento estúpido para poder dar más importancia a una carrera que tras no poder mejorar con esfuerzo, prefiere intentar mejorar aprovechando la ocasión. Si el incidente fuera por que el loco asesino leía libros de Perry Mason, el psicologucho de turno aprovecharía para demostrar su poco creíble teoría de que leer libros de policías y ladrones crea clasismos y asesinos psicópatas.

Desde aquí nuestra condolencia a la familia afectada por este desagradable incidente y comunicar que las sucias mentiras vertidas sobre los juegos de rol no van a conseguir que Sega se detenga en sus intenciones.

KID CHAMELEON II LOST IN AGRABAH SCREEN

Esta bonita pantalla ha sido extraída del spot publicitario que Sega está mostrando en las televisiones españolas. La nueva imagen de la Game Gear, más alargada y con rabo, además de tener cuatro patas y una horrible cara, es comparada (verbo comparar, como en ¡Una de Gambas!) con la otra portátil más verde. La fase del anuncio de exaltación de los colores está bien, aunque llega a pasarse. Por cierto Némesis, Skywalker, ¿vosotros habéis visto tantos colores en vuestro ALADDIN de Game Gear? Un apunte final sobre el camaleón: será el próximo protagonista del flamante cartucho para Mega Drive KID CHAMELEON II, saga enormemente seguida por seres de escaso criterio y nulas ideas. ¡Ah!, por cierto, el camaleón era propiedad de Kocinski en su etapa como cazador clandestino de astracanes melenudos mareados en las Maldivas de Oropesa.



Sega tuvo que elegir entre un millón de individuos el camaleón que utilizó para su spot televisivo. Merece la pena.

EL DESAFIO DE VIRTUA RACING SIGUE EN PIE... DE GUERRA

Ya sabemos que estáis impacientes por saber quiénes son los ganadores de aquella competición que convocamos hace ya algunos meses. Pues bien, el problema ya no es de espacio, ni que no lo hayamos celebrado y por razones de derrota estemos avergonzados. La historia es más sencilla: la culpa de que no publiquemos los resultados la tienen tanto Némesis como The Elf, que siguen empeñados en cobrar un plus por aparecer en las fotografías en una posición claramente de juego. De todos modos, cierta razón si les acoge a nuestros compañeros porque, Némesis, por ejemplo, cuando está cerca de un televisor o una pantalla de máquina recreativa, suele dar unos pequeños botecitos, grita excitado emulando a Son Goku a la vez que nos indica con su brazo derecho su condición de ¿indiscutible? número uno y roza su portentosa nariz contra la pantalla. Luego, evidentemente, hay que limpiar las babas.



LOS RELOJES DE LA REDACCION

Con esta alegría los miembros de la redacción de Mega Sega han aceptado el desafío que un chistoso/chismoso lector (más asiduo de lo que esperábamos) ha lanzado a nuestra revista, en una misiva tremendamente original, que nos permitió pasar una mañana de cachondeo descontrolado, digna del mejor columnista de El Mundo y que sentará cátedra entre el gremio de relojeros españoles. Con toda su cara, el mentado humano nos ha incitado a enseñar en público lo que hasta ahora era un secreto increíblemente bien guardado: ¿cómo son los relojes de quienes escriben en una revista que, al menos, habla de consolas?

P.D.: la respuesta al desafío es: dos duros con pan son menos si tenemos en cuenta que el saldo es, en la mayoría de los casos, positivo.



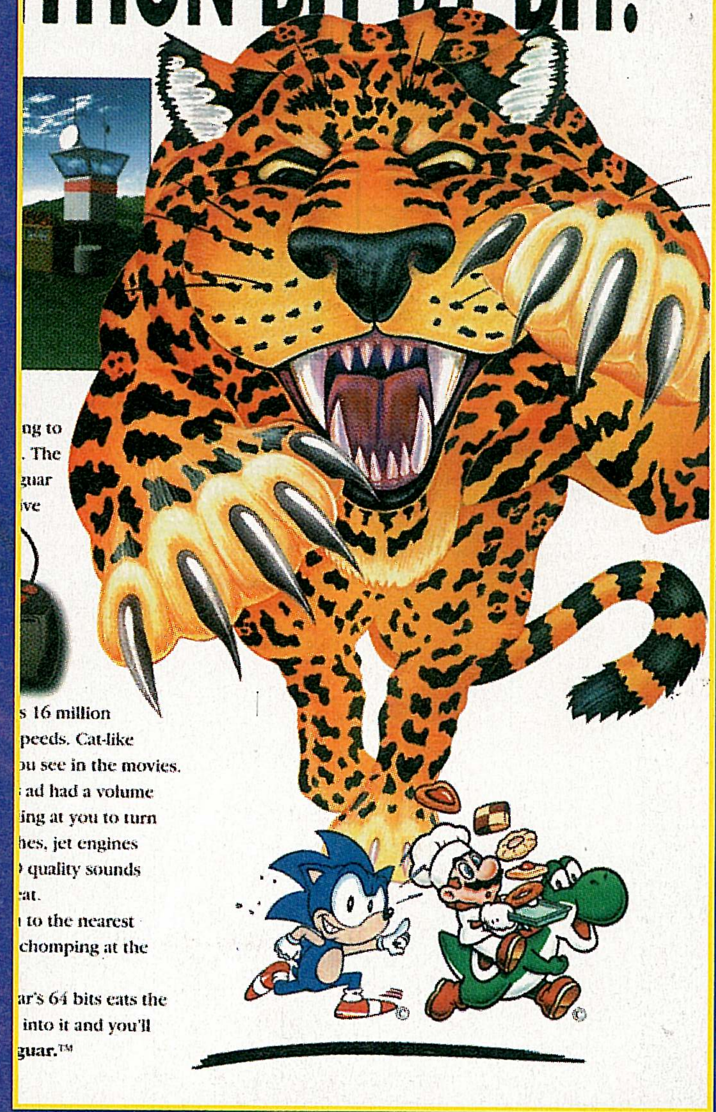
Estos brazos peludos que acogen a todos los relojes de la redacción de Mega Sega pertenecen a The Scope. Como podéis ver predomina la funcionalidad y sencillez de estilo.



Como podéis apreciar en la instantánea, el desafío de nuestro querido lector provocó una ola de buen humor y desenfado que culminó con una comilona de chirlas en el restaurante El Astracán Relojero aquél mismo día.

JAGUAR VERSUS SONIC Y MARIO

Si antes os comentábamos los alardes que Sega está mostrando en sus anuncios con ataques solapados, el caso de nuestros amigos americanos, padres del plan Marshal, la hamburguesa de puerros benditos o el twist, supera todas las espectativas de agresividad directa. En esta porción de publicidad podéis ver al felino de Atari abalanzándose sobre Sonic y Mario, en una pose perfecta de depredación salvaje. Esta es una prueba palpable de lo que son capaces de hacer en los 'estates' por convencer a los lectores de que la potencia o cantidad de juegos de una consola es superior a la de otra. Regocijaros ahora que sois jóvenes, que algún día no podréis andar y tendréis que mandar a vuestro nieto a los recados. ¡Ay! perdonad, pero, como le ocurre a Némesis, hay momentos en los que me voy por los cerros de Ubeda.



MORTAL KOMBAT II

Si retrocedemos un año en nuestras vidas, encontraremos una fecha que suponía el lanzamiento de uno de los cartuchos más esperados por su tradición y espectacularidad. Su nombre es MORTAL KOMBAT y la fecha era el 13 de septiembre o Mortal Monday.

Desde entonces este título ha estado bajo los influjos de la polémica. Por un lado las presumibles imágenes violentas, transtorna-niños, y su posible repercusión en el comportamiento humano juvenil. Además, las excelencias técnicas, que hacían buscar mil y un trucos en pos de la similitud con el original, iniciaron a cientos de legiones de nuevas personas a tener y poseer este cartucho. Aunque en un principio iba a ser distribuido por Arcadia (una empresa por aquél entonces desconocida que rompía sus relacciones con Acclaim), finalmente Sega fue el que se llevo el gato al agua. Obviaremos decir que se vendieron cartuchos de MK como rosquillas.

Simultáneamente a la aparición de MK para consolas, nacía como recreativa MORTAL KOMBAT II, que incluía nuevo argumento, personajes, decorados y magias.

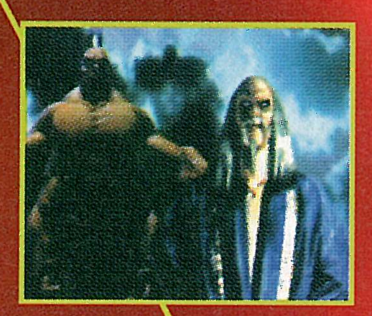
Nuevamente se utilizaban imágenes grabadas en vídeo para dar vida y movimientos a los protagonistas y se renovaban con total acierto las ideas originales que han hecho de la saga MK un duro competidor del gigante SF II/SSF II. Pero pasemos a concretar más sobre cómo es y qué posee este MORTAL KOMBAT II.



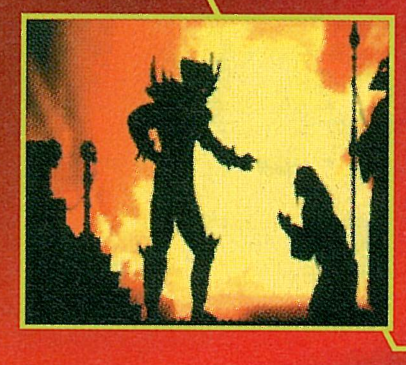
KOMBAT

HISTORIA

Tras las luchas fraticidas de la primera parte, los semi-dioses optaron por iniciar una nueva competición para demostrar sus dotes de lucha. Prueba de ello es que el legendario Goro, fue derrotado y olvidado para siempre...



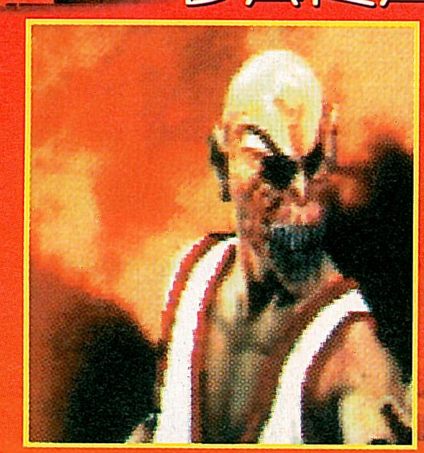








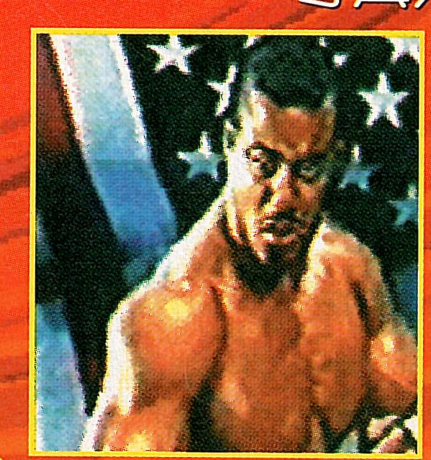
BARAKA

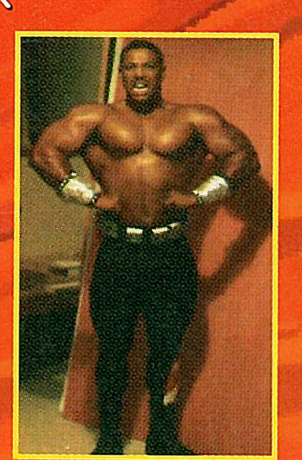




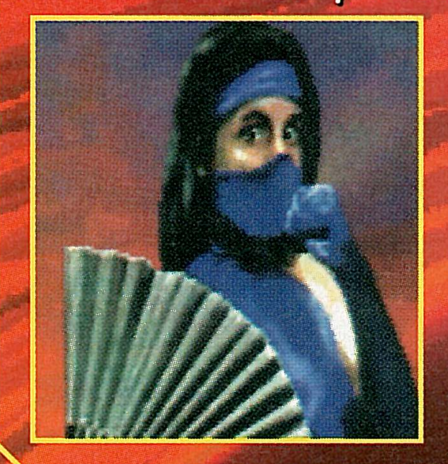


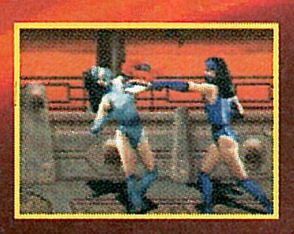
JAX



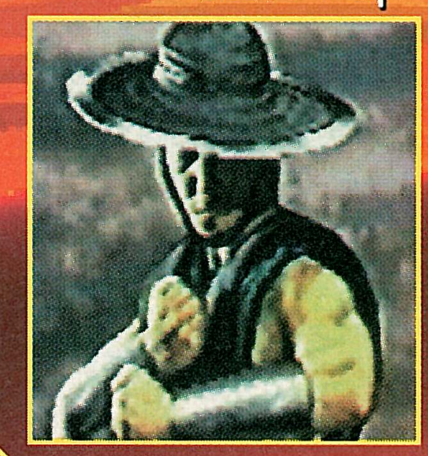


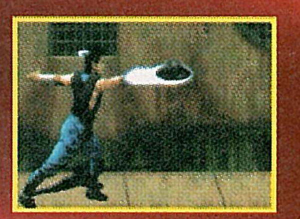
KITANA





KUNG LAO

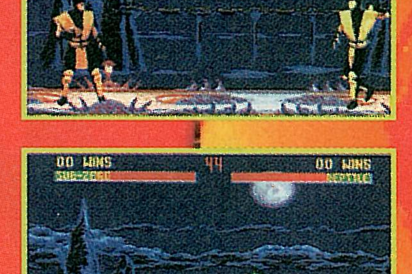




VERSION

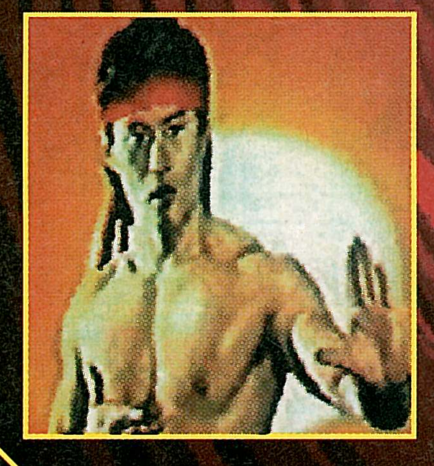


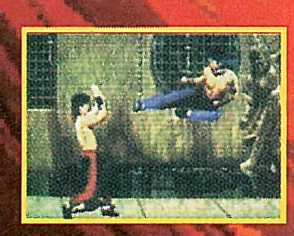

Aunque la versión para Mega drive no es **el eje de este** reportaje, si **hay que comenzar** a dar los datos **casi definitivos** de la versión que **podremos contemplar** en nuestras **Mega Drive**. Probe (**Alien3 y Terminator** entre otros) es **la responsable** de **versionarlo, siempre** bajo los atentos **controles de** los genios de Midway. **Si ya la** primera entrega de 16 **megas era** espectacular, este segundo capítulo, con sus muy presumibles 48 megas, podéis imaginaros lo que nos ofrecerá: más personajes, opciones, escenarios, músicas, movimientos o trucos.
Lo que está claro es que como ocurre con el portentoso SUPER STREET FIGHTER II de Capcom/Sega, la máquina recreativa, con todas sus posibilidades, va a entrar, como sea, en el cartucho que finalmente va a ser distribuido en septiembre. Todo, desde los Babalitys hasta los Friendship o Pit II y Kombat Tombs. Todo un regalo para los dedos ansiosos de los expertos, que tendrán cartucho para rato por sus enormes e inimaginables opciones escondidas.
Tened en cuenta que el número de



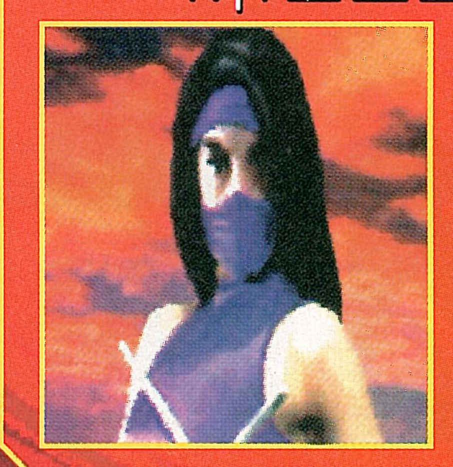


LIU KANG





MILEENA







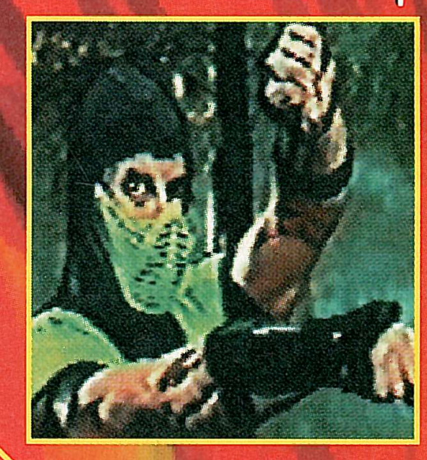
RAIDEN

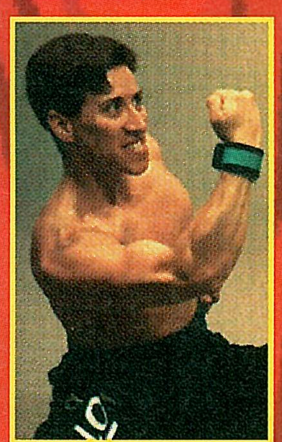






REPTILE





MEGA DRIVE



trucos que se incluirán en la versión definitiva (Pong, Smoke o Jade, por ejemplo) pueden ser aumentados, como ya ocurriera con MK y el truco de las banderitas.

Lo que parece cierto es que el modo 'gore' vendrá, como se dice vulgarmente (léase, lo dice habitualmente Némesis), 'de serie', sin necesidad de un truco que lo saque a la luz o algo parecido. Una consecuencia que se desprende de esta opción es la

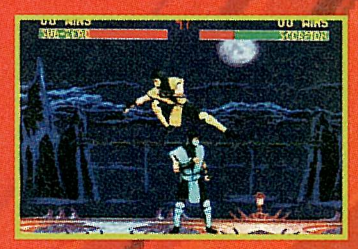




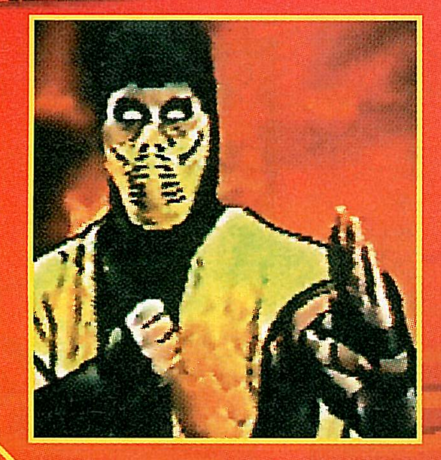
limitación de edad que el cartucho llevará, ya que las normas son muy estrictas, mucho nos tememos que la prohibición no bajará de los 17 años... acompañados. Estas imágenes que os mostramos acontinuación son exclusivas. Sois los primeros ojos en contemplarlas y aunque no hay gran variedad de personajes, podéis haceros una idea de la calidad gráfica y de movimientos, si tenéis el primer cartucho, que este MORTAL KOMBAT II de 48 megas nos regala.





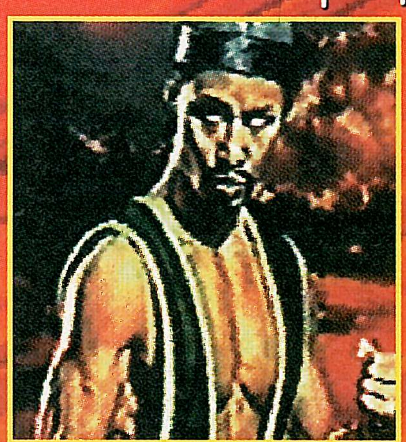


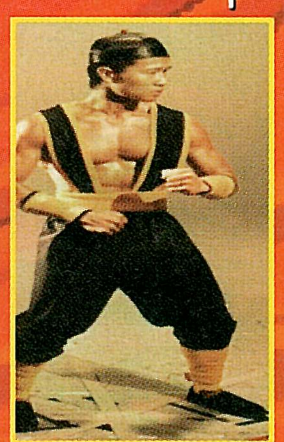
SCORPION





SHANG TSUNG



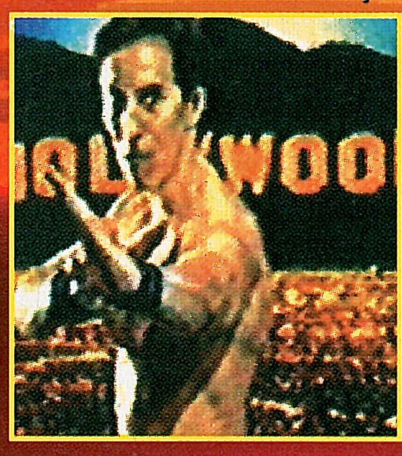
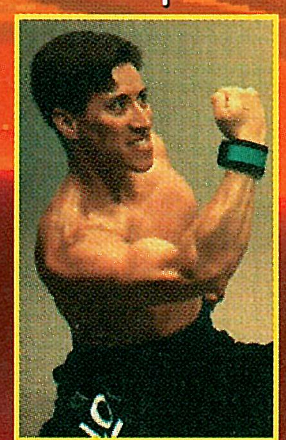


SUB-ZERO





JOHNNY CAGE

LOS FATALITYS

Las llaves finales, destructivas, se siguen manteniendo con un ingrediente añadido de salvajismo ilustrado. No es cuestión de ahondar más en la cuestión, pero sí tened en cuenta que esta opción sigue existiendo (sé que muchos de vosotros habéis preferido la versión de MK para Mega Drive antes que la de SNES sólo por el modo 'gore'). Las imágenes hablan por sí solas.

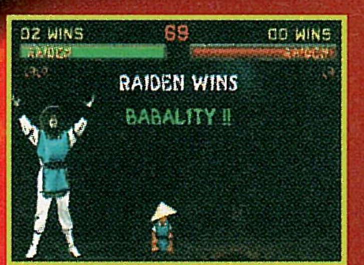




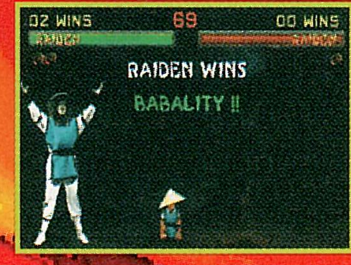



BABALITY & FRIENDSHIP

Los Babalitys son movimientos especiales con los que podemos convertir a nuestros enemigos en simples bebés. Los Friendship, sin embargo, nos permiten realizar gestos amistosos hacia el luchador derrotado.



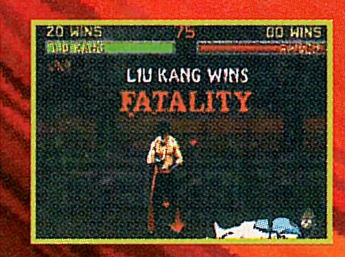


SMOKE

Es el nombre de uno de los personajes de MORTAL KOMBAT (siempre según sus creadores) al que podremos enfrentarnos en la guarida de Goro y que emite constantes nubes de monóxido de carbono con el único fin de paralizarnos.









DEMASIADO REAL PARA SER SOLO UN JUEGO

MEGA-CD

¿Hasta dónde puede llegar la tecnología digital en un videojuego?. Si te lo has preguntado muchas veces, los nuevos títulos de MEGA CD, van a despejar todas tus dudas. ¡¡La realidad se hace interactiva para sacudir tus sentidos!!. ¡Imágenes reales mediante sistema TRU-VIDEO!. ¡Banda sonora de lectura digital Q-SOUND!. ¡Efectos de ZOOM multidimensionales y rotaciones de 360° que no podrás explicarte!. Enfréntate a la realidad. No has vivido nada parecido. ¿Te imaginas cuando además tus juegos en MEGA CD se vean potenciados por la fuerza desatada de los 32 Bits?. Muy pronto SEGA te dará la respuesta.

YUMEMI MISTERY MANSION
Una aventura de rol interactiva tras las escalofriantes puertas del misterio. ¡Salva a tu preciosa hermana de ser convertida en alma errante!.

DRACULA UNLEASHED
El señor de la noche no descansará hasta probar tu sangre. Afila tu intuición y descubre las pistas para desenmascararle. Más te vale.

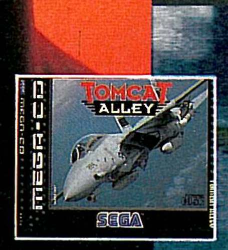
JURASSIC PARK
La más bestial aventura en un Parque no apto para cardiacos. Rescata los huevos de 7 especies distintas y destruye a los monstruos. ¡Van a por ti!.



DOUBLE SWITCH
Un ser diabólico se ha empeñado en amargarle la vida a Eddie. ¿Vas a dejarle solo en la casa maldita?.



PRIZE FIGHTER
Salta al ring y lanza los puños contra un rival de carne y hueso. Esto va en serio. ¡Tan real que puede dejarte K.O!.





TOM CAT ALLEY
Te puedes quedar sin respiración con este simulador supersónico de altos vuelos. Demuestra que tus reflejos son más rápidos que tu vista y abre fuego. ¡Para pilotos de hielo!.

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

Unitros

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE: MEGA DRIVE

MEGA JET





ENTRADA DE CORRIENTE

No hay que comentar mucho, salvo que utiliza el mismo adaptador para *Mega Drive*.



BOTON ON / OFF

Pequeño pero seguro y matón. No hay que explicar cuál es su utilidad ¿no?



SALIDA DE CASCOS CON VOLUMEN

Cuando se nos dijo que la *Mega Drive II* no llevaba salida de cascos para ahorrar espacio, muchos nos temimos que poco tenía que ver ese aregumento con la realidad. Así es, por que el *Mega Jet* posee una curiosa salida con volumen incorporado.

MEGA JET LA PORTATIL DE 16 BITS

Es cierto que cuando menos lo esperamos, Sega va y lanza algún artilugio sorprendente. Primero nos convenció con todo tipo de adaptadores que hacían compatible unos sistemas con otros. Nuestra *Master System*, por ejemplo, podía reciclar sus cartuchos para ser utilizados en una *Game Gear* o *Mega Drive*, por medio del Gear Master Converter o el Master System Converter, respectivamente.

Ahora le toca el turno a un lujo de la miniatura, un artefacto portátil que emula con total exactitud, pero con unas dimensiones ciertamente reducidas, a nuestra querida Mega Drive. Aunque luego ahondaremos en su funcionamiento, avanzar que permite conectar el segundo pad, tiene salida de cascos con volumen, botón de reset, salida de audio/video y entrada de corriente idéntica al de nuestra Mega consola.



EL ORIGEN

Las malas lenguas argumentan que a Sega sólo le queda inventar nuevas concepciones de sus irregulares consolas para poder reventar constantemente nuestras espectativas y atraer, falsamente, nuestra atención en dterminados momentos.
La verdad es que la imaginación de los indocumentados es infinita por eso vamos a contaros la verdad (a medias para que no nos copien) del *Mega Jet*. Todo nació dentro de un proyecto que Sega firmó con algunas lineas aéreas para introducir sus consolas en el mercado de los altos vuelos (chiste de Némesis). La *Game Gear* lo tenía fácil por su condición portátil pero la *Mega Drive*, por su tamaño lógicamente, no tenía mucho futuro en ese nuevo mercado. Así las cosas, los pensadores de Sega idearon una nueva manera de llevar la calidad de nuestra *Mega Drive* hasta ese mercado, el resultado es el nuevo *Mega Jet*.
Evidentemente, esta máquina no tenía como único fín el incorporarse a los aviones, sino que después, tras ver los excelentes resultados obtenidos, sería distribuído y publicitado como una pseudo-portátil de indudable utilidad que cabe en un cajón lleno de calcetines y que podemos transportar, por ejemplo, en el bolsillo de nuestro abrigo de invierno.
Aquí y ahora os iniciamos en el fascinante y reducido mundo del *Mega Jet*, el último invento de la factoría Sega antes de la llegada del *MD 32 X*.

DIMENSIONES:

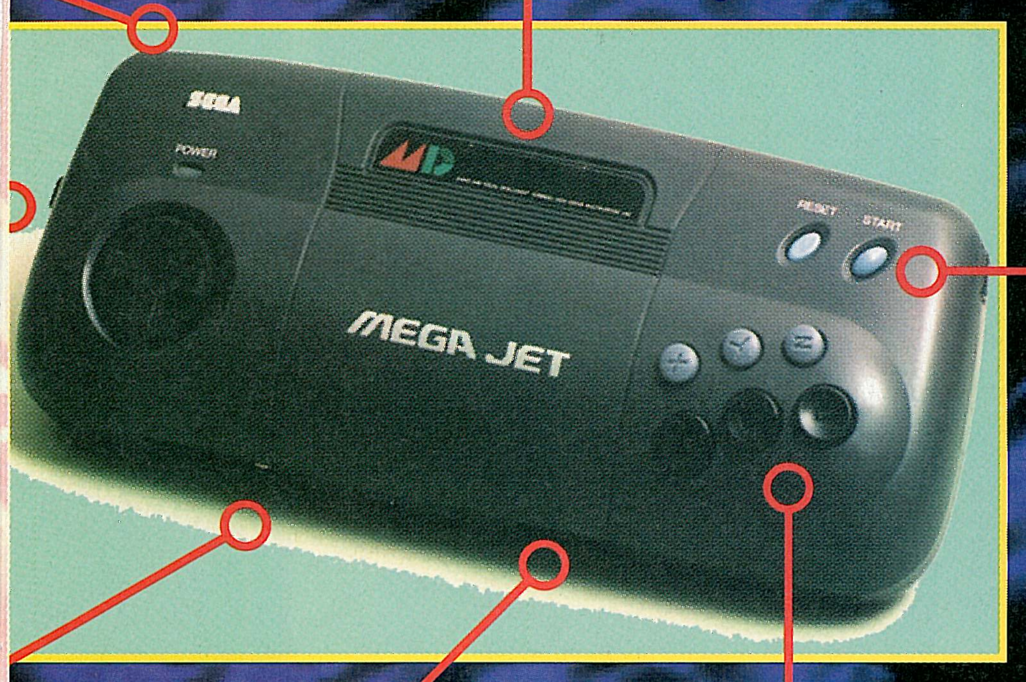
largo:	224 mm	ancho:	94 mm
alto:	47,8 mm		

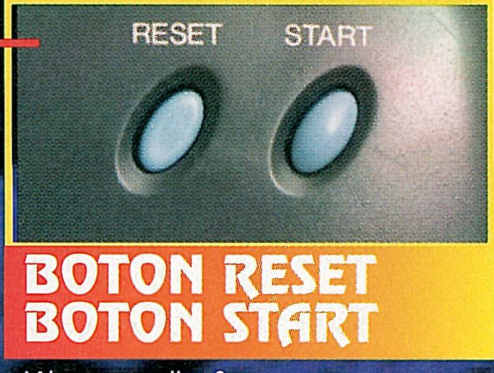
LE FALTA
Sólo dos detalles se han dejado de lado en el *Mega Jet*: la salida RF y el puerto para conectar un *Mega CD*. Esto quiere decir que de no poseer un monitor con entrada de A/V (audio-video) es muy difícil que podamos jugar con el *Mega Jet*

PREGUNTA FINAL
¿Podrá el *Mega Jet* conectarse al nuevo *MD 32X* para jugar con sus nuevos cartuchos?

ENTRADA DE CARTUCHOS

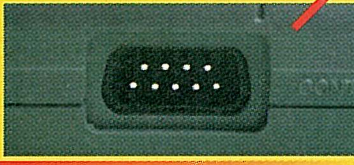
Salida estandar que no tiene los topes que impedían en las *Genesis* y *Mega Drive* europeas insertar cartuchos japoneses. De todos modos es muy posible que cuando salga la versión europea las protecciones por software sigan existiendo.





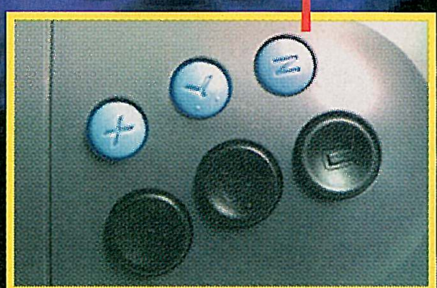
BOTON RESET BOTON START

¿Algo que explicar?
¿Alguna duda?



ENTRADA PARA 2º PAD

¿Qué sería de esos cartuchos como SENSIBLE SOCCER y MORTAL KOMBAT si no pudiéramos competir contra otro semejante? Esta opción en el *Mega Jet* está contemplada.

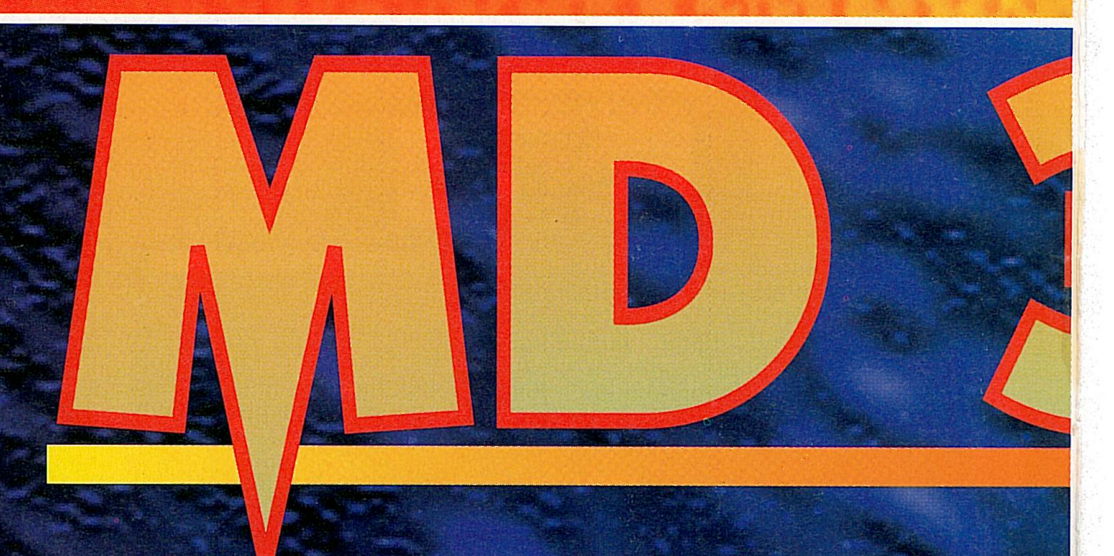


PAD INCORPORADO DE 6 BOTONES

Lo más destacado del diseño es que parece un pad más que una consola. El pad que viene es de seis botones.

...Y ADEMAS...

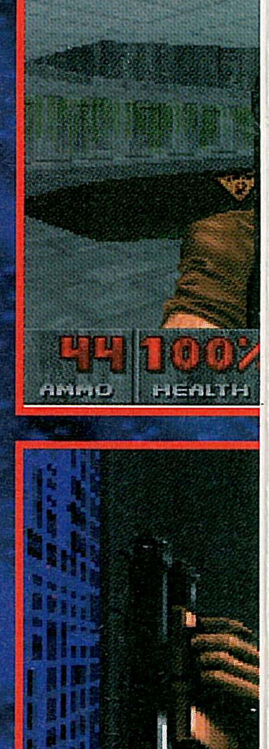
SALIDA A/V
Aquí si que cambia notablemente. En esta ocasión se ha sustituído la salida de siete pins por otra más moderna S-VHS. El sistema de video, dependiendo de dónde la compréis, puede ser NTSC (norma americana y japonesa) o PAL (europea). Tened cuidado de no meter la pata.
BOTON MODE
Como ocurre en los pad de seis botones que se venden por separado, este interruptor nos permite utilizar el pad incorporado en la consola en modo de tres botones.
LED DE POWER
Este útil indicador de encendido nos servirá de referencia en esos momentos en los que la imágen no aparece en la pantalla.



MD 32X

Por fín hemos tenido acceso al dossier completo de la nueva máquina, sobre la que no repararemos en características escondidas ni otras consideraciones ocultas. En estas dos páginas vamos a descubriros qué es, y será, el MD 32X en lineas generales, los formatos de sus juegos, precios aproximados, los complementos y compatibilidades futuras. Lo demás sobra y serán sus juegos los que juzguen a este nuevo aparato.





FORMATOS Y VELOCIDADES

Dos formatos claros: cartucho y CD. Los primeros serán insertados por el slot del propio *MD 32X* y el segundo, en cambio, dependerá de que poseamos o no el *Mega CD*. Aclarado esto ¿cuántos son en realidad los bits de este nuevo adaptador? La cifra exacta es 32 y quiere decir, ni más ni menos, que la máquina es capaz de procesar esa cantidad de bits en el mismo tiempo en que la *Mega Drive* procesaba 16. Esta doble velocidad se ve multiplicada al poseer el aparato dos procesadores de 23 Mhz cada uno y verse ayudado, además, por el 68000 de la Mega Drive que corre a, más o menos, 8 MHz. La suma de estas velocidades es el cómputo real al que un juego puede ejecutarse (esta fría suma de megahercios no es del todo real pero sí aproximada, tened en cuenta que cada uno de los procesadores realiza sus funciones independientemente del otro y el resultado es trasladado bien a la pantalla, bien a otro dispositivo que aúna los distintos resultados obtenidos).













DUDAS LOGICAS

¿ES COMPATIBLE CON LA SATURN?
Esta ha sido durante los últimos meses la pregunta que todos querían responder. Podemos adelantaros que la compatibilidad no será posible por el propio hardware del *MD 32X*, sensiblemente inferior al de la *Saturn*. Aunque ésta tendrá todas las características del *MD 32X*, hay otros aspectos que el *MD 32X* no podrá emular. Para que os hagáis una idea, el *MD 32X* podría emular a cualquier máquina recreativa de Sega aparecida desde sus orígenes (incluídos los AFTERBURNER y OUT RUN) hasta los VIRTUA STAR WARS, VIRTUA RACING y VIRTUA FIGHTERS. La *Saturn*, además de estos, dispone de los nuevos chips con los que ha sido desarrollado DAYTONA GP y que no posee el *MD 32X*.

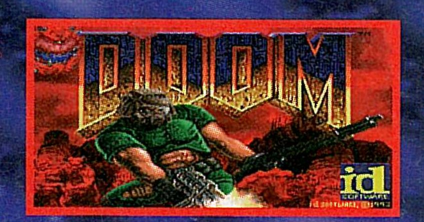
EL PRECIO
Mucho nos aventuramos al daros una cifra aproximada aunque en estados unidos la cosa rondará los 150 $ (unas 18.000 pesetas). Un precio muy competitivo y por el que podremos tener una verdadera máquina recreativa en casa.

LOS PRIMEROS LANZAMIENTOS
En la agenda de Sega ya aparecen 16 títulos para el gran lanzamiento de otoño. Entre los conocidos están los VIRTUA RACING DE LUXE, SUPER SPACE HARRIER, SUPER AFTERBURNER, VIRTUA HANG-ON, STAR WARS ARCADE (conocido en las salas recreativas como VIRTUA STAR WARS) o DOOM (considerado en la pasada edición del European Computer Trade Show de Londres como el mejor juego del 93). Los demás son estos: TEMPO, STELLAR ASSAULT, CYBER BRAWL, GOLF MAGAZINE´S 36 GREAT HOLES, COLLEGE BASKETBALL, METAL HEAD, FAHRENHEIT CD, MIDNIGHT RAIDERS CD, SURGICAL STRIKE CD y WIREHEAD CD.

LLEGA EL RISC
RISC es la abreviatura de *Reduced Instruction Set Computing*, y es una nueva generación de procesadores de alta velocidad que ejecutan funciones complicadas con muy pocas sentencias (órdenes). Estos procesadores son muy usados dentro de las espectaculares máquinas recreativas que podemos ver en la calle.

Las pantallas que véis pertenecen a la versión PC de DOOM, el videojuego más aclamado en el último ECTS de Londres.









CARACTERISTICAS TECNICAS

CPU:	2 procesadores Hitachi 32-bit RISC que corren a 23 MHz cada uno.
Coprocesadores:	68000 de *Mega Drive* y el nuevo VDP.
Gráficos:	Gracias a los procesadores RISC puede renderizar 50.000 polígonos por segundo. Puede realizar texturas (*texture mapping*) y efectos de reescalado y rotaciones por hardware.
Colores:	32.768 simultaneos.
Memoria:	4 Mb RAM además de la que posee nuestra *Mega Drive*.
Video:	Utiliza los mismos canales de salida que la Mega Drive.
Sonido:	Estéreo digital y samples programables. Puede mezclar, además, con los sonidos de la propia *Mega Drive*.

THE NEW BREED

Los *beat'em up* atacan de nuevo, pero esta vez vienen usando unos espectaculares efectos de la compañía Silicon Graphics , modelos en 3D y una nueva técnica llamada MCT (*Motion Capture Technology*), que captura los movimientos reales de maestros en artes marciales.

Las cosas se ponen bastante crudas cuando, de repente, un científico decide manipular el DNA para aumentar la fuerza e invulnerabilidad de los individuos. Por fin un científico ha sido capaz de aislar este gen y ha elegido a cuatro seres semihumanos para formar Matrix Alpha, un grupo diseñado por ingeniería genética que luchará por la justicia y la paz.

Pero como en las películas, el gen debía estar caducado, y cuatro de los miembros del grupo se vuelven chicos muy malos, y forman una asociación criminal llamada Overlord, que traerá de cabeza a los buenos. Los miembros de Overlord son una terrible combinación de componentes genéticos comprados en el mercado negro, y un intenso aprendizaje de artes marciales, que va a hacer que tengas que utilizar todos tus conocimientos de lucha para mantenerlos a raya.

Si te decides a probar este juego, podrás elegir entre ocho luchadores diferentes o jugar el modo equipo.

¿Pero qué es lo que va a hacer que este beat'em up destaque sobre el resto? Pues que todos los personajes están diseñados utilizando modelos computerizados en 3D, y que el juego va a disponer de los movimientos más reales que jamás se han visto en una máquina recreativa de cualquier tipo.

Además, **THE NEW BREED** tiene una zona de combate más grande que la mayoría de los juegos de este tipo, y por añadidura, los personajes pueden utilizar armas.

Por ahora nos han censurado y no podemos seguir hablando, pero no os preocupéis, tendréis más noticias de este juego, pero como aperitivo fíjate en las pantallas que te mostramos en exclusiva para tus delicados ojos de ludópata.



IRONCLAD

Es pura fibra envuelta por un cinturón negro en Aikido. Se caracteriza por su fuerza y resistencia; puede desde levantar un tanque hasta correr los cincuenta metros como el rayo. Su pequeño truco es saltar desde un avión a la zona de combate ¡sin paracaídas!, para hacer que los enemigos huyan volando.



LOS CHICOS MALOS

TRACER

Tracer se unió a Overlord después de que Recoil le superase en el escalafón. Su velocidad es sobrenatural, y su coraza le protege de los ataques. Los enchufes de sus brazos le permiten conectarse a ciertas armas letales.



GROUND ZERO

Este tipejo puede atravesar edificios, moverse rápido y es un excelente boxeador. Su cuerpo despide una energía que atemoriza a sus contrincantes. Es sádico por naturaleza y fue metido entre rejas tras matar a un boxeador, Tracer le metió en sus filas y le transformó en una máquina de matar.



SHOCKWAVE

Fue expulsado de Matrix por ensañarse con sus jefes, y se unió a Overlord donde no tendría que cortarse. Puede manipular campos eléctricos para atacar o defenderse en cuanto encuentre algún material conductor para canalizarla. Tiene la habilidad de teletransportarse en el espacio y el tiempo.



BANZAI

Ella es una de las elegidas que posee este tipo de gen y que, además, activó ella misma. Es una de las mejores especialistas en artes marciales y, además, lleva un buen número de armas, aunque su favorita es una espada Katana, que puede cortar hasta tuberías de acero. Cuidado no pierdas la cabeza por ella.

LOS CHICOS BUENOS

RECOIL

Es el líder de los Matrix. Recoil tiene la fuerza de un levantador de pesas, la elasticidad de un gimnasta y una coordinación increíble. Su sentido telepático de combate, combinado con sus poderes de autocuración, que restaña las heridas en cuestión de minutos, hacen de él un líder indiscutible.



PITBULL

Un guerrero por naturaleza. Su velocidad y balanceo son insuperables. Su entrenamiento en artes marciales ha sido de los mas intensos que se te puedan pasar por la cabeza, y, para colmo, también tiene el poder de autocuración, incluso con heridas de bala. Una joya en un equipo expuesto al riesgo continuo.



HOTSHOT

Es una luchadora de características olímpicas. Es capaz de proyectar una lluvia de bolas de energía desde su cuerpo, que llegan a hacer agujeros en muros de acero. El control sobre su poder es limitado, por lo que necesita aparatos y mecanismos que le ayuden a canalizarlo.



FORMATO
MEGA DRIVE

EDITOR
ACCOLADE

PROGRAMADORES
ACCOLADE US

MEMORIA
16 ó 24 MB

INICIADO
ENERO 1993

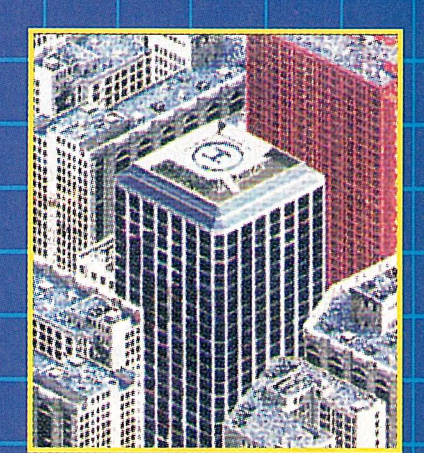
DESDE
OCTUBRE 1994

JUGADORES
1–2

EN PROCESO

Primero fue el DESERT STRIKE, un simulador de helicópteros. Más tarde disfrutamos con JUNGLE STRIKE, basado en el mismo tema aéreo. Ahora ha llegado el novedoso URBAN STRIKE, como no, de helicópteros.

URBA



DESERT STRIKE causó sensación cuando fue lanzado al público de ***Mega Drive*** en 1992. Sus ventas fueron excelentes gracias a su estilo shoot'em up en 3D. Cuando todavía no nos habíamos repuesto de estas emociones, el año pasado llegó JUNGLE STRIKE, bastante más conseguido, con más acción, misiones más difíciles y una gran variedad de vehículos. La pregunta es: ¿mejorará **URBAN STRIKE** las dos versiones anteriores o, por el contrario, se limitará a reproducir los mismos esquemas?

El director del juego, John Manley, argumenta que todavía le queda mucha vida a la saga de los Strike: *"Lo que hace que los Strike funcionen en el mercado. Es un buen argumento y siempre hay nuevas tramas para los juegos de acción. Cuando hacemos una serie de juegos intentamos coger lo bueno de la primera parte y, a partir de esta base, ir cambiando cosas. No intentamos modificarlo radicalmente, sino que intentamos que se vea que tienen algo en común con las partes anteriores para que la gente vuelva a jugarlas".* Dentro de poco continuaremos con las características del juego, pero primero el escenario...

Es el año 2006, los países del mundo están por fin en paz, gracias al Nuevo Orden del Mundo protegido por las fuerzas de las Naciones Unidas. Pero la belicosa nación de Mogul y el multimillonario John Smythe están cansados de toda esta paz y, después de haber almacenado un gran arsenal, deciden conquistar el mundo, empezando, como no, por los EE.UU.

Con 13 niveles, que son un 50% más grandes y difíciles que los de JUNGLE STRIKE, debes parar los pies a estos malhechores con tu nuevo súper helicóptero de ataque: el Phoenix Thunderhawk.



La gente de Lego cada vez hace unas maquetas más realistas.

PROYECTO
URBAN STRIKE

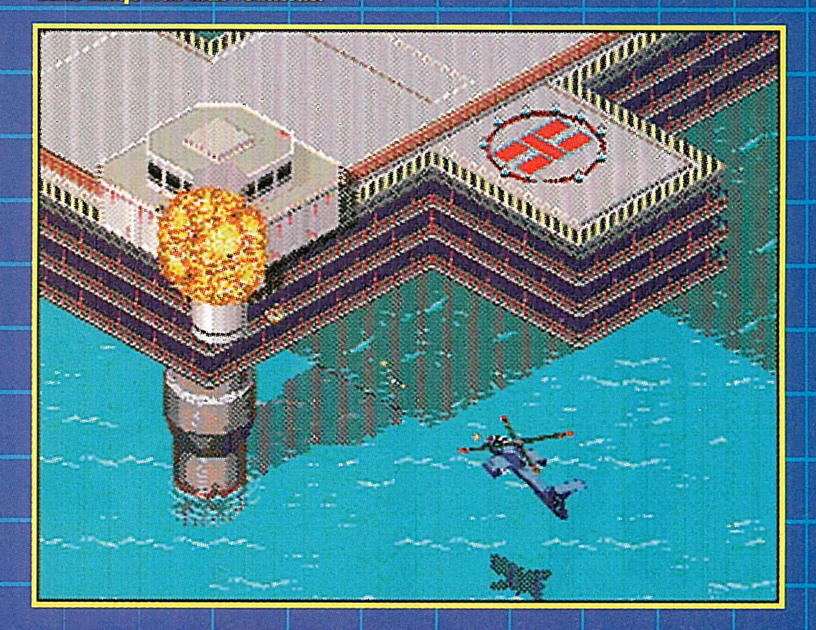
FABRICANTE
EA

INICIO
NOVIEMBRE 93

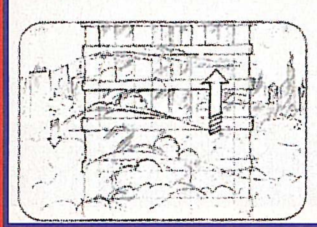
LANZAMIENTO
OCTUBRE 94

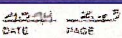
FORMATO
MEGA DRIVE

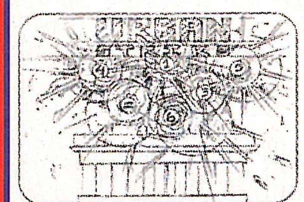
PROGRAMADORES
EA (U.S)

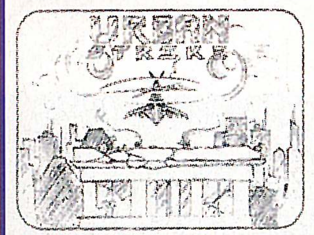


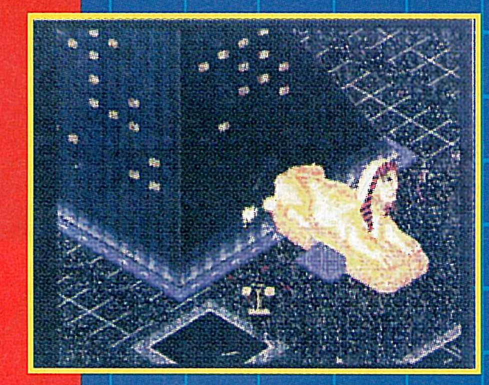
AN STRIKE





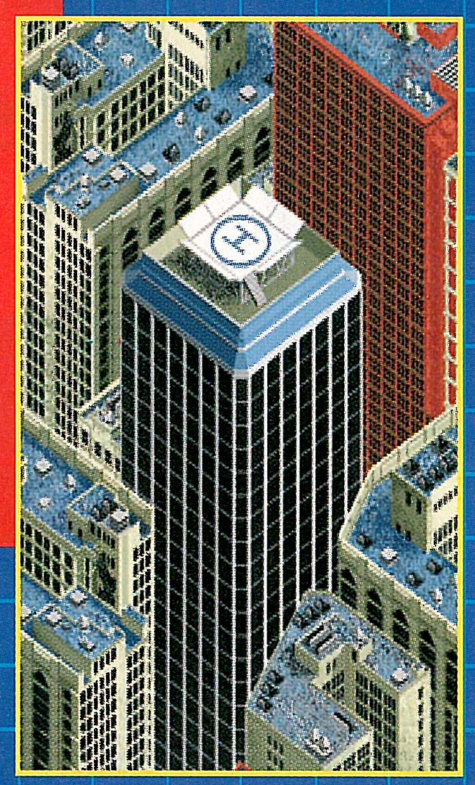


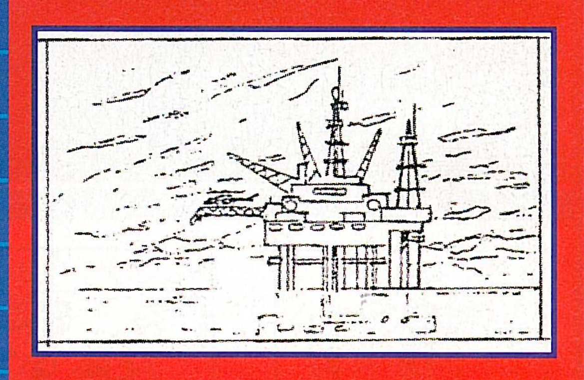


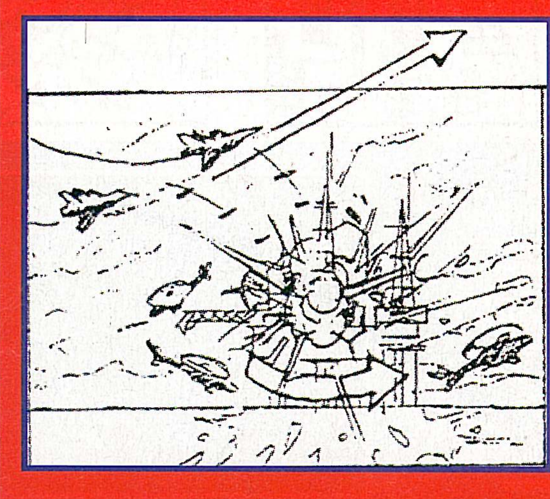


SALON DE FUTURO

Como **URBAN STRIKE** se desarrolla en el futuro, los productores han inventado una serie de vehículos de alta tecnología basados en lo que podría ser nuestro futuro. Entre ellos podemos destacar el helicóptero Phoenix Thunderhawk, que está cargado con las mejores armas del siglo 21 y el helicóptero de transporte Osprey III, que, a pesar de llevar un arsenal adecuado para cumplir misiones peligrosas, está menos armado que el anterior, por lo que resulta pefecto para operaciones de rescate. El último capítulo añade un aspecto totalmente nuevo en la saga. Durante la misión en Alcatraz, por ejemplo, tu objetivo es rescatar a un piloto derribado y disparar sin piedad a todo enemigo viviente. Si te cansas mucho de correr, podrás coger los vehículos de asalto abandonados por los enemigos, que están equipados con una ametralladora y un lanzador de cohetes acoplado a un lado del carro.







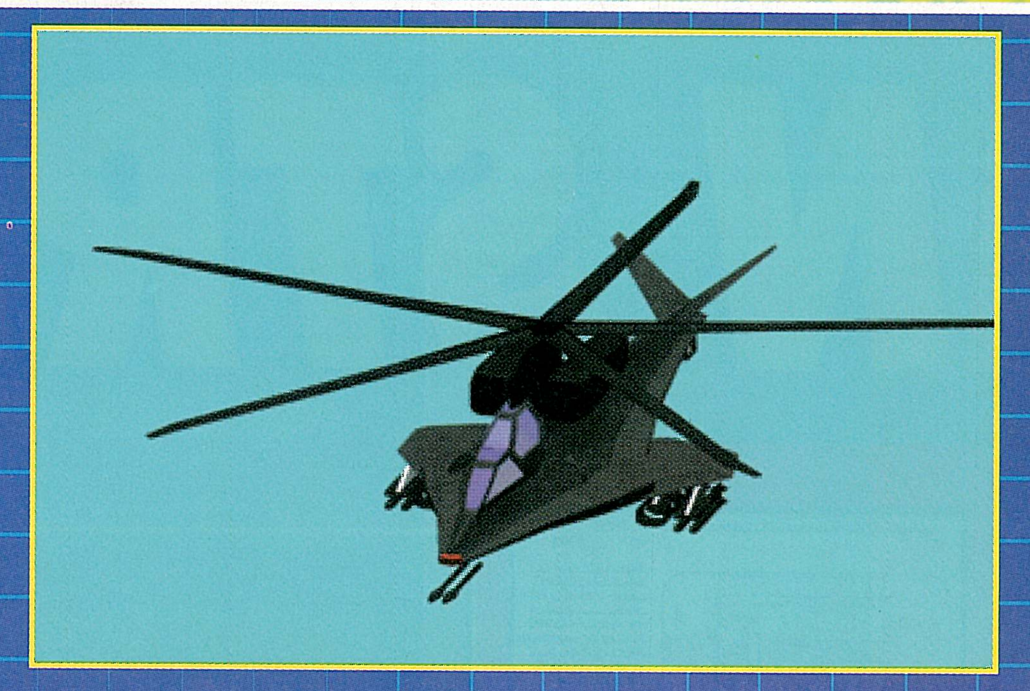
MISION POSIBLE

Tu aventura te llevará por todos los estados de EE.UU. Las condiciones climatológicas serán, en ocasiones, una seria dificultad para lograr tu misión. Pilotarás entre en la niebla de las bahías de San Francisco; harás un vuelo a través de los rascacielos de Nueva York, donde, además, los enemigos te pondrán las cosas un poco crudas; tendrás que explorar una plataforma petrolífera, sobrevolar la prisión de Alcatraz y hacer una visita a Las Vegas. Desde que las fuerzas de las Naciones Unidas son internacionales, algunos de los enemigos contra los que luchaste en misiones anteriores, como los iraquíes, son ahora aliados, pero ten en cuenta que cada individuo tiene sus propios niveles y características de pilotaje.

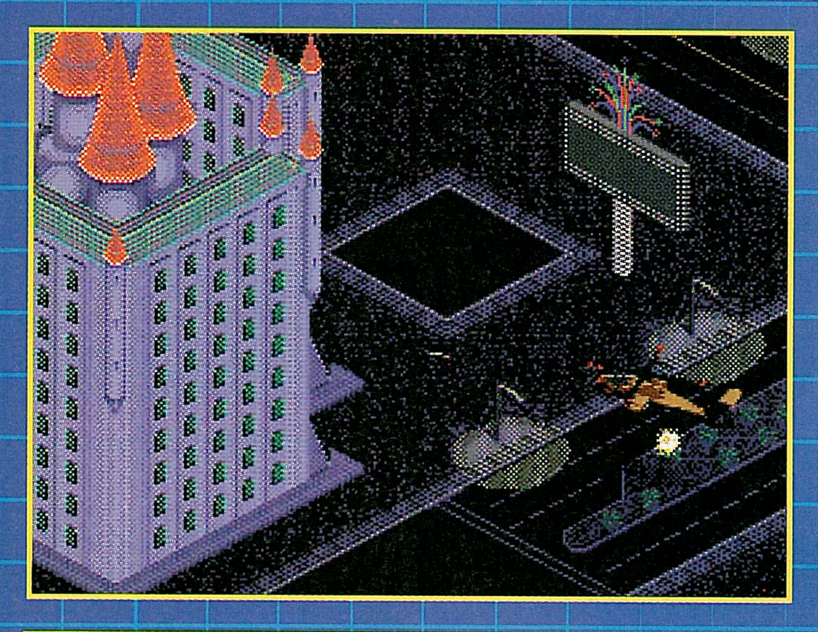


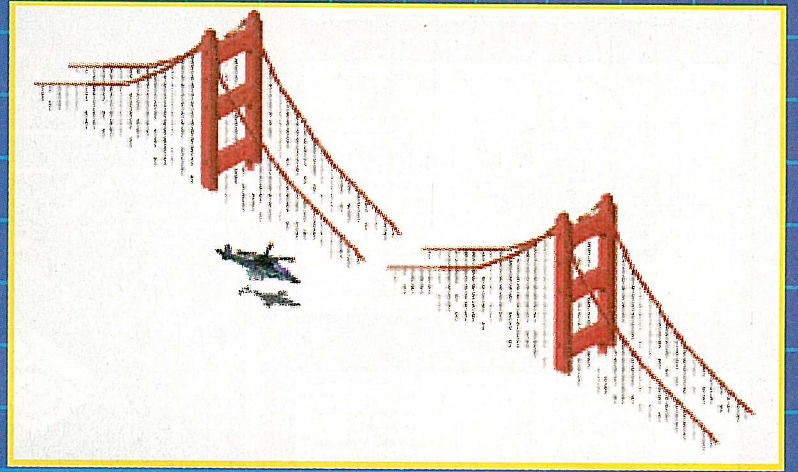
Y TAL, Y TAL Y TAL

En los nuevos niveles de URBAN STRIKE se incluyen una serie de características que no aparecían en las anteriores entregas de la saga. Además de los mencionados vehículos y armas inéditos, también hay que cumplir algunos objetivos que antes no aparecían como, por ejemplo, desactivar una bomba por medio de un panel de control.
Igualmente deberás recoger y soltar objetos en los lugares apropiados. Según nos reveló John, en el nivel donde la fuerza aérea número 1 aparece en una zona urbana , tendrás que acercarte a un accidente en la autopista, coger los coches y llevar a los pasajeros a urgencias. También tendrás que coger un tanque de agua y soltarlo encima de un edificio ardiendo.
Habrá más combates aire-aire, más power ups y bombas inteligentes que destruyen todo lo que hay en la pantalla, límites de tiempo en algunas secciones, y nuevos efectos especiales, como espectaculares explosiones de coches y llamaradas.

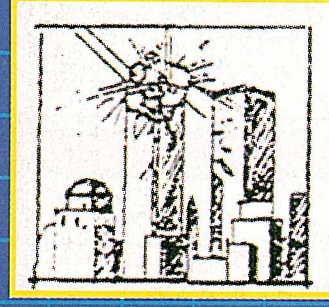


▲ Debe ser difícil aparcar un cacharro como este.

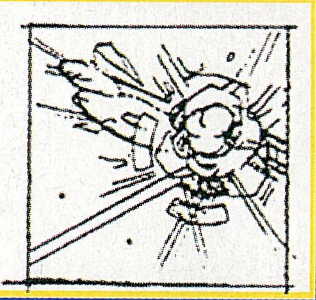


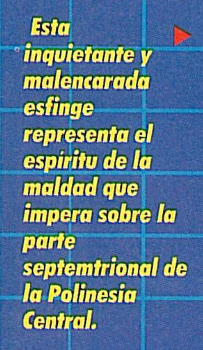


▲ En las nubes también hay puentes. Asikitanga vive debajo de uno.



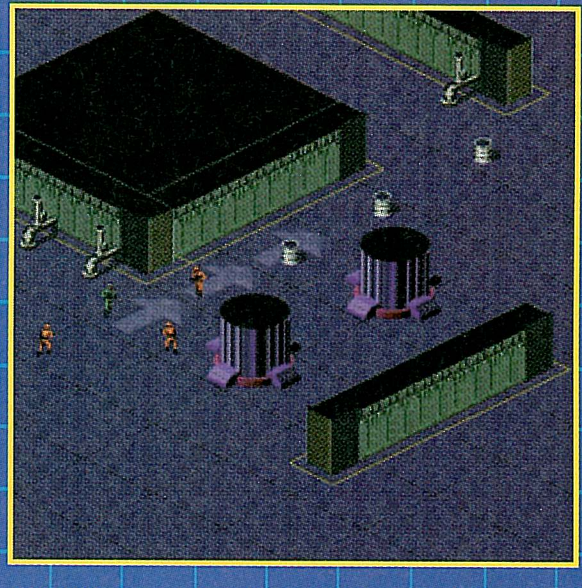






Esta inquietante y malencarada esfinge representa el espíritu de la maldad que impera sobre la parte septemtrional de la Polinesia Central. ▶





▲ Casi siempre es de noche en este juego. Está claro que los programadores han apostado por el ahorro energético.



Fíjate qué cara
PONTE VERDE
con el cómic de 48 páginas del INCREIBLE HULK que la revista
Mega SEGA
incluye de regalo en este número.
Te presentamos el cómic que da nombre al juego que Sega lanzará al mercado para Mega Drive, Master System y Game Gear. ¡No te lo pierdas!
MARVEL COMICS
U.S. GOLD
SEGA



Si no sabes lo que es un pinball, deberías volver a colegio, juntarte con tus amigos y saltarte alguna clase que otra. ¿A que ahora ya lo sabes?



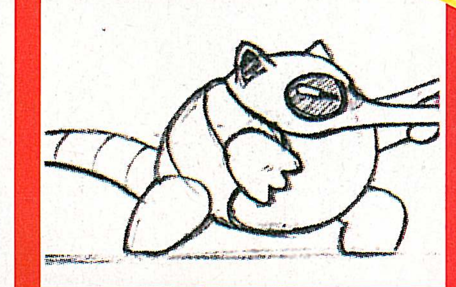
Los pinball que se han lanzado en los últimos meses han sido más bien mediocres –Sonic Spinball, Virtual Pinball, y Dragon's Revenge–. Y la verdad es que todos ellos tuvieron una acogida bastante indiferente y fría. **Codemasters** está intentando romper con esa mediocridad, y ha creado en un cartucho de 16 bits, **PSYCHO PINBALL**, que, sin dudarlo ni un sólo momento, y sólo con lo que hemos podido ver hasta ahora, se llevaría un Oscar al mejor flipper del año.

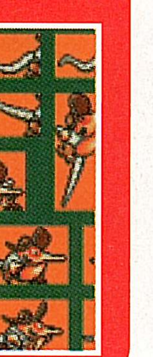
En este juego hay muchas cosas interesantes. En primer lugar, el tablero principal que te llevará a otros tantos subtableros, y éstos a su vez, a pantallas de bonus o incluso a minipaneles de juego; el caso es que te tomará bastante tiempo verlo todo.

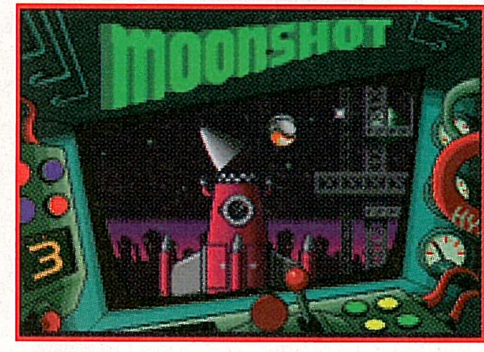
Al estilo de **Codemasters**, **PSYCHO PINBALL** es muy colorido, luminoso, y con la bola mas extraña que jamás se haya creado. Como el diseñador gráfico nos contó, Psycho, el protagonista, es una mezcla entre oso hormiguero, panda (el oso, no el coche), y un gato, pero es bastante versátil y cambia sus costumbres cada vez que cambia de tablero.

Codemasters está segura de que este es el mejor pinball de los últimos tiempos, y que la bola va donde realmente tú la has dirigido, en vez de seguir una de las rutas programadas. El programador de un juego tan perfecto como MICRO MACHINES ha estado durante dos años intentando conseguir que el movimiento de la bola fuese lo mas real posible y, ¡Boooooom!, al final lo ha conseguido.

▼ Si adivináis a qué redactor se parece esta nariz, os regalamos un bollycao neozelandés.







FORMATO
MEGA DRIVE

EDITOR
CODEMASTERS

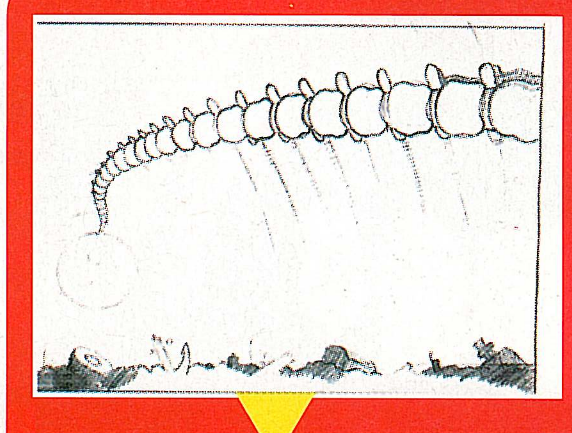
PROGRAMADORES
CODEMASTERS

MEMORIA
16 MB

INICIADO
ENERO 1992

DESDE
NOVIEMBRE 1994

JUGADORES
1-2





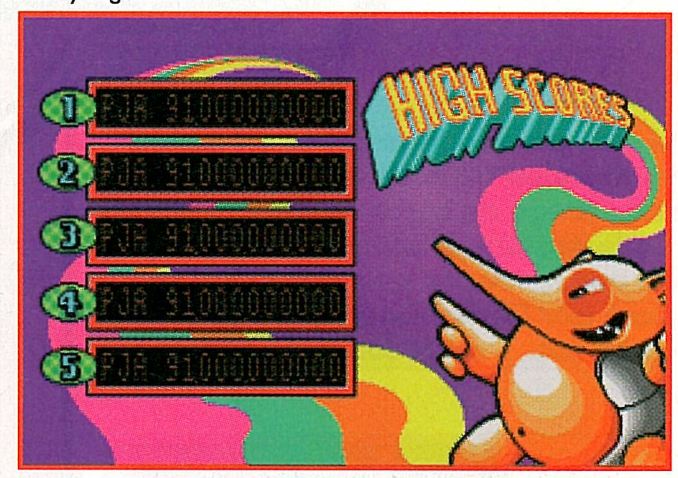
MAS PANTALLAS, MAS DIVERSION

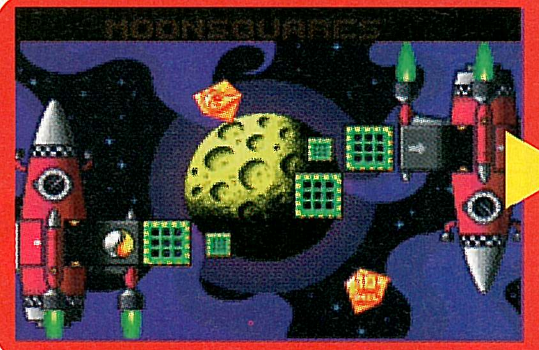
El tablero principal tiene más de cien bonus y características diferentes. Cuando hayas hecho una gran cantidad de puntos, podrás cambiar a otros subtableros que simulan diversos mundos que hay que recorrer. Entre estos están:

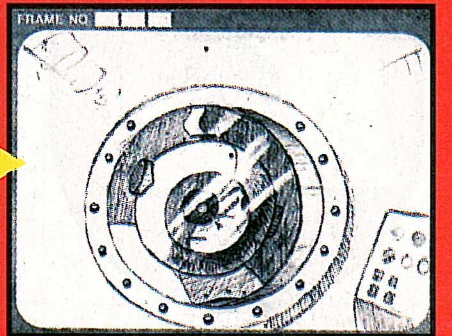
- Casino Cowboy, que se desarrolla en el Salvaje Oeste. En él, Psycho es un fuera de la ley que tendrá que intentar robar el banco y coger el tren que le sacará de ahí. Esto hace que nuestro personajillo no pare de correr de un sitio a otro, cogiendo bonus hasta que llega a tren y lo logra parar.
- Hay además un tablero donde Psycho aparece en una luna llena de cubos cuadrados donde tendrá que ir saltandolos uno a uno hasta llegar a la nave.
- Existe también el tablero fantasma, donde Psycho aparecerá en las Torres del Terror.
- El tablero del mundo submarino llevará a nuestro héroe Psycho a las mismísimas entrañas de una ballena donde te encontraráss con el famosísimo cangrejo Colin, que también realiza una aparición estelar con nuestro amigo Dizzy el Huevo).

OTROS PANELES

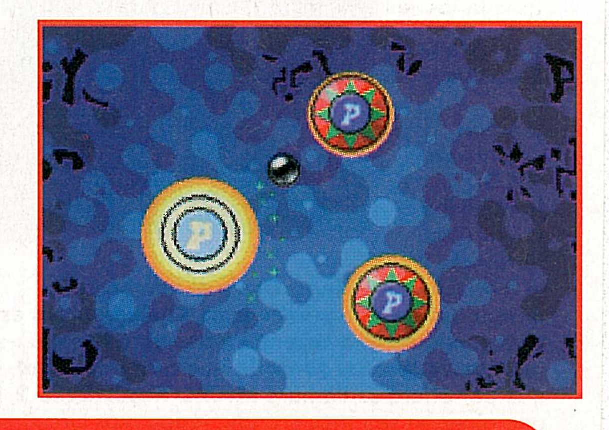
Aparte de las pantallas de bonus, hay otro tipo de zonas que se podrían denominar de "diversión". Estas zonas de paso incluyen juegos como el Black Jack, el Disparo al Cowboy o Space Invaders, entre otros. La finalización de estas pantallas de diversión hace que te embolses una buena cantidad de puntos, pero no te preocupes mucho, porque llegar hasta la mágica cifra de 99 billones de puntos te costará sangre, sudor y lágrimas.







▲ *No es el cutis de Mayerick, es la luna.*









▲ *El primer boceto de la mesa principal.*



Si lo tuyo es jugar al Black Jack, este el es sitio ideal.

Esfúmate de la cárcel y realiza tu cometido. Es fácil.

Enciende las luces para llegar al Black Jack.

Roba el banco y cobra la recompensa que ofrecen por ti.

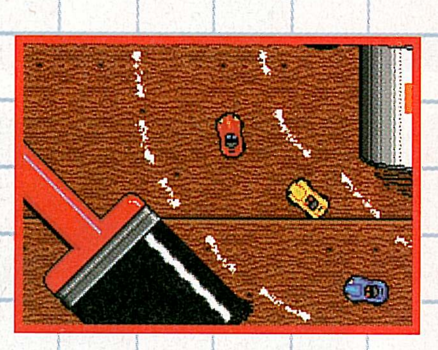
Enciende las letras de RODEO y un tren llevará a Psycho a una subzona.

Enciende todas las letras del póster para conseguir jackpot.



Micro Machines 2

El mes pasado te trajimos en exclusiva mundial un acercamiento al esperado juego de carreras de Codemasters. El juego ha adelantado mucho desde que Skywalker se pasó por Codemasters para ver cómo iba. Y estos son sus poderes.



La historia continúa así... El juego original de MICRO MACHINES provocó un terremoto en el mercado para ***Mega Drive*** el año pasado. Basándose en este primer éxito, **Codemasters** esta trabajando en una segunda parte para la saga (porque estamos seguros de que será una saga), que por ahora se llamará **MICRO MACHINES 2**, y que planean sea más grande, tenga más circuitos, coches y jugadores, aparte de mejorar los gráficos y el sonido.



Una de las ideas más ambiciosas del principal programador y productor del programa, Pete Williamson, es hacer que puedan participar hasta ocho jugadores al mismo tiempo. Suena imposible, pero si os remontáis a la versión para ***Game Gear***, un jugador podía utilizar el pad direccional de un mando y otro utilizaba los botones del mismo mando. Va a intentar lo mismo en la ***Mega Drive***. Pete admite sin ningún reparo que la idea puede que no funcione (sobre todo para la gente que tiene el vicio de lanzar el mando al otro extremo de la habitación cuando se enfada), pero va a intentarlo con toda su alma.

Otro toque maestro que Pete ha añadido, es la novedosa interacción con los escenarios. Cada nivel tiene una característica propia como vientos huracanados en el nivel del invernadero o una freidora que te funde en el nivel de la cocina. Hay muchas maneras de jugar al **MICRO MACHINES 2**: varias combinaciones en la elección de jugadores (solo o en equipos), liga para un jugador e incluso una opción de Mini Micro Machines que hace que sean incluso más pequeños.
Para los jugadores más expertos, el juego te permite incluso saltarse los niveles mas fáciles cuando se ha conseguido un número de puntos determinado.

FORMATO	MEGA DRIVE
FABRICANTE	CODEMASTERS
PROGRAMADORES	SUPER SONIC SOFTWARE
MEMORIA	12 MB
INICIO	NOVIEMBRE 1993
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 1994
JUGADORES	1–4

DIFERENTES PANTALLAS PARA DIFERENTES COCHES



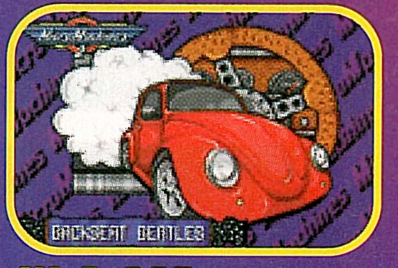
BATHROOM

El nivel que se desarrolla en duchas, retretes y lavabos. Los *dragster* lo tendrán bastante difícil.



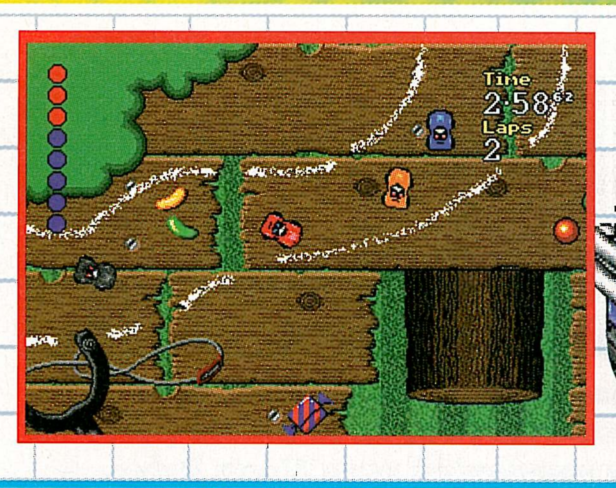
DECORATING ROOM

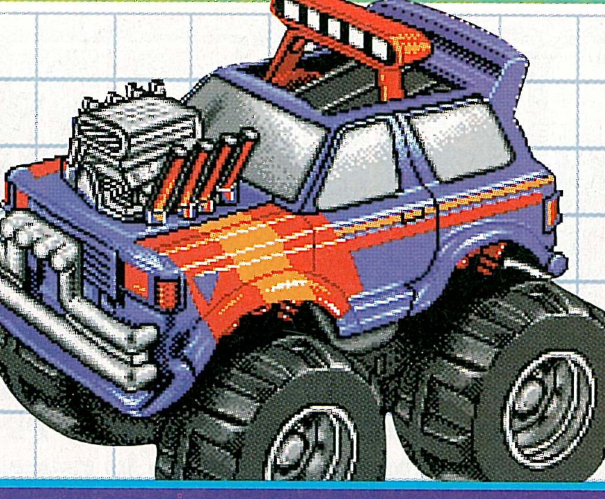
Conduce tu descapotable a través de las tres habitaciones esquivando rodillos y pinceles.

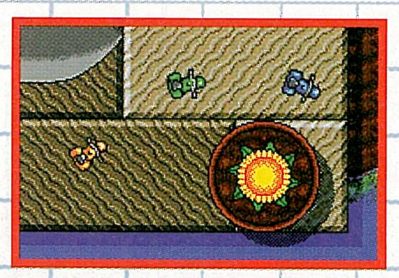


IN A CAR

Tendrás que conducir tu escarabajo a través tres niveles que se desarrollan en el interior de un coche, esquivando pedales, la palanca de cambios y el volante.

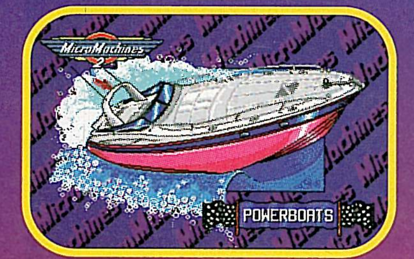








MICRO MACHINES 2 cuenta con el doble de niveles y coches que en la primera parte. Algunos de los 54 niveles se repetirán, pero cada vez irán volviendose más difíciles, A continuación os ofrecemos un adelanto de los niveles, sus características y los vehículos usados en cada uno.



SWIMMING POOL

Dos niveles de barcos conseguirán enfriar el ánimo a los jugadores más calientes.



POOL TABLE

Tendrás que esquivar grandes bolas de billar con un coche de carreras durante cuatro niveles.





MUSIC ROOM

Tendrás que pasar tres niveles infernales con un monstruoso camión parecido a Bigfoot.





ATTIC AND CELLAR

Jeeps y helicópteros tendrán que pasar diferentes niveles de altos vuelos y raseantes.



DINING TABLE

Tendrás que guiar los pequeños camiones por una mesa llena de mermelada, vino y una mazorca de maíz que va rodando de un extremo a otro.



KITCHEN

Pilas de platos sucios en el fregadero, una placa eléctrica que abrasa tu Porsche y muchos mas problemas durante estos niveles.

PINBALL TABLE

Protege tu coche, modelo exclusivo de la Fórmula Indy, igual que el conduce Nigel Mansell, de los *bumpers* en estos dos niveles.

WORKSHOP

Sierras salidas de La Matanza de Texas y destornilladores asesinos son algunos de los desastres que tu jeep puede encontrar durante los tres niveles que siguen.



BEACH

Los *buggies* de playa son los coches que se utilizan durante estos cuatro divertidísimos niveles, evitando castillos de arena, cubos y bronceadores.



BEDROOM

Son cuatro niveles de trepidantes carreras, con la posibilidad de entrelazarse con unos pies que asoman al final de la cama. ¡Cuidado!



GARDEN

El jardín es como un triathlon; empiezas en zona de hierba mala, después apareces entre las flores, a continuación en un hovercraft y finalmente en una charca , para confraternizar con las ranas.

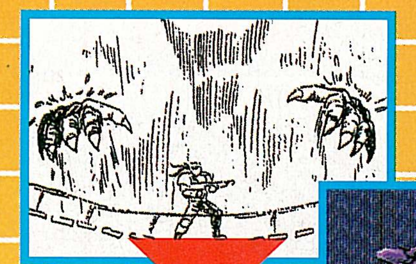


TREEHOUSE

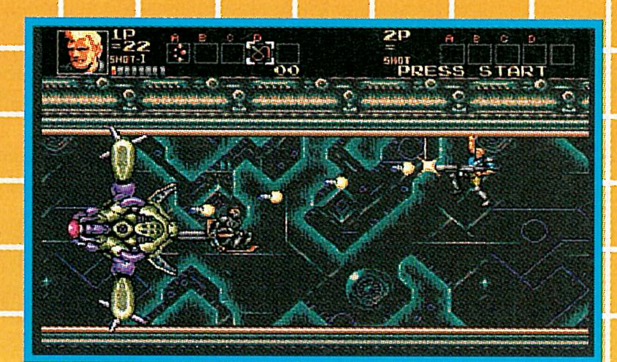
Date unas vueltas por estos cuatro nivele con tu magnífico vehículo cuatro por cuatro. Terroríficas lluvias, ramas sueltas y fuertes vientos son algunas de las ofertas de esta sección.

PROBOTECTOR

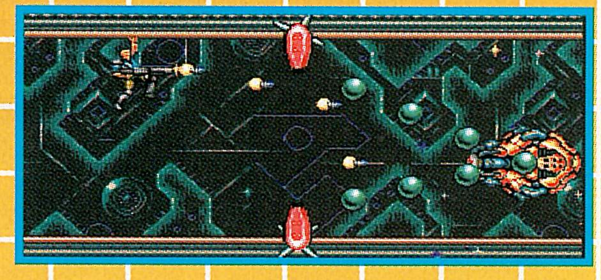
No es muy normal que el equipo de programadores de Konami abra sus puertas, pero MEGA SEGA fue invitada para descubrir la creación de PROBOTECTOR. En la última parte de esta sección, ahondamos en las interioridades de la nueva conversión para Mega Drive.

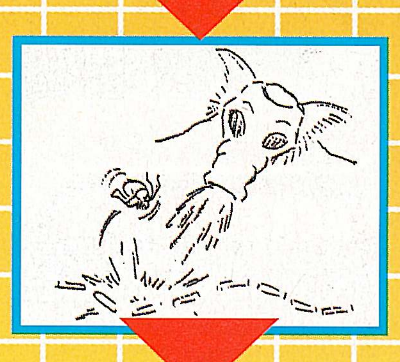


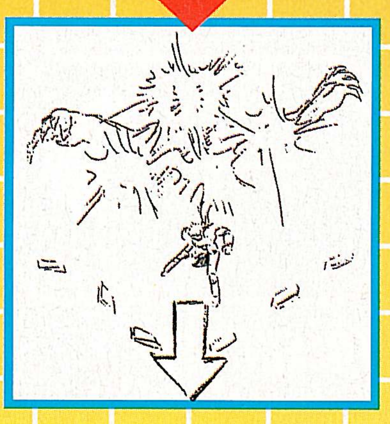
La historia es la siguiente: ha llegado a nuestros oídos que el Coronel Bahamut, un héroe de la consola ***Super Nes*** que se enfrentó a los invasores, ha reunido un ejercito de aliados cibernéticos. El gobierno de la Tierra ha creado una fuerza especial para infiltrarse en el equipo de Bahamut y aniquilarle. Este equipo está compuesto por dos humanos, un mutante y un androide bastante bien armado llamado Brownie. También descubrimos que el equipo de programadores japoneses de **Konami** tenía como objetivo primordial superar la versión de ***Super Nintendo***, añadiendo una opción donde cada jugador puede elegir su ruta a través de los niveles, además de una gran variedad de armamento. Este mes, sin embargo, os ofrecemos información exclusiva referente a los grandes jefes, los programadores y las ideas que quieren incluir en la versión definitiva del juego.



▲ Como De Lucar los fines de semana: totalmente colgado.







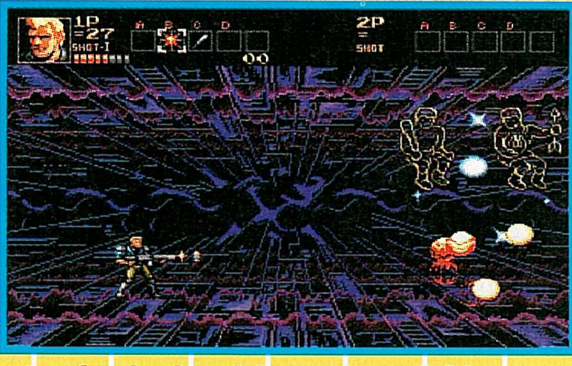
▲ La creación de un videojuego es un proceso complicado. Todos los jefes de nivel exigen un detallado diseño previo antes de pasar al cartucho.

UNA PATADA EN EL TRASERO

Los programadores no dudan en asegurar que los jefes malos de **PROBOTECTOR** son tan variados como extraños. Mientras que en la mayoría de los juegos, los jefes aparecen al final de cada nivel y se necesitan un número determinado de disparos para acabar con ellos, en este cartucho es diferente, puesto que el jefe te persigue por varias pantallas. Por ejemplo, durante uno de los niveles, un robot con forma de huevo aparece y te persigue moviéndose por medio de un gancho retráctil que va clavando en las paredes. No vale la pena que le dispares, porque no le hará ningún efecto. Tendrás que esperar a que se cuelgue del techo, utilizando el mismo gancho, ya que es entonces cuando resulta más vulnerable; pero no te olvides que el también tiene sus armas.
Otra buena idea es la que surge en el nivel llamado Zodiaco. Bahamut mete a nuestro héroe en un mundo generado por ordenador, antes de que él se disuelva en un cúmulo de estrellas, que se materializan en diferentes constelaciones como Tauro, Sagitario y Géminis.



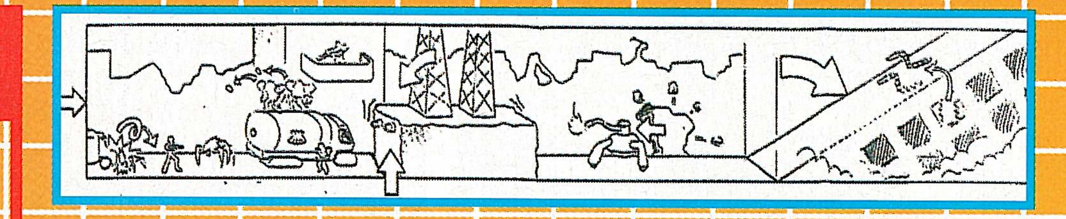
▲ Este enemigo tiene el perfil del difunto C.Y. Kocinski.

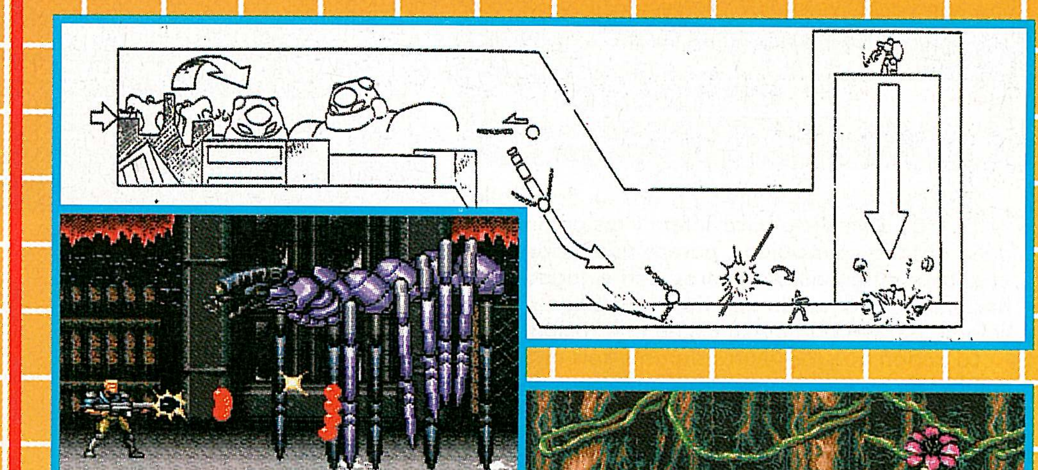


▲ La paleta de colores de los enemigos es de lujo.

A PUERTAS CERRADAS

Los programadores de la casa **Konami** siempre han sido algo reacios a explicar cuál es exactamente el contenido de sus juegos antes de que se produzca su lanzamiento. Se limitan a dar algunos datos acerca de quien se ocupa de realizar las distintas labores durante el proceso de creación del cartucho. Este sincretismo torna en elocuencia cuando se disponen a informar cuál es el proceso para crear los diferentes niveles. El primer paso, evidentemente, es una reunión en la que exponen varias ideas.
El scrolling y la acción se mantienen intactos, puesto que la saga de **PROBOTECTOR** deben continuar, pero tienen carta blanca para el resto. Las mejores ideas de la reunión se prueban y se pasan por un test de fiabilidad (los programadores confiesan que sólo un 10% sobreviven). A partir de aquí, cada miembro del equipo tiene su propia tarea y responsabilidad. Una vez terminado el proyecto, se proponen y desarrollan los últimos detalles.





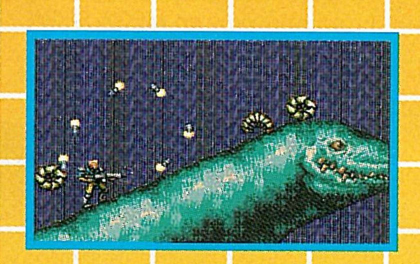
▲ ¿Cuál de todas estas piernas es la que no es pierna?

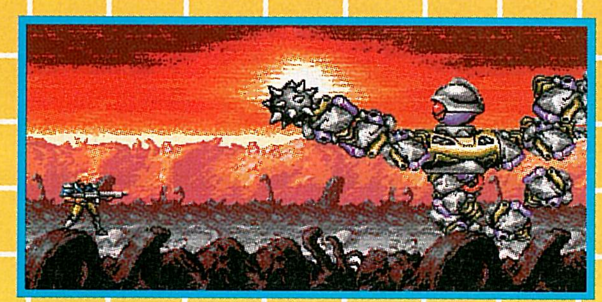


▲ ¡Ah!, la novia de Némesis con diarrea seborreica.

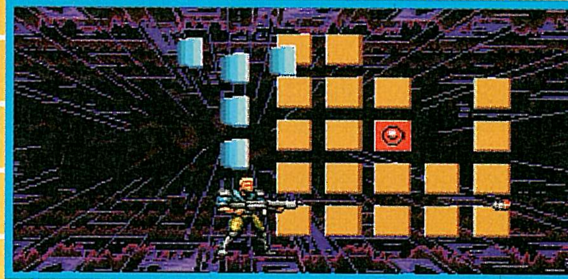


▲ La vida de un héroe del videojuego es la pera.





▲ Este jefe es como Sven de Vikie el vikingo, pero cibernético.





▲ Una secuencia que transforma al jefe de fase.



▲ Me llaman Scope Black & Decker.



▲ Skywalker en una de sus clases de conducir.

PROYECTO
PROBOTECTOR
FABRICANTE
KONAMI
DESDE
JUNIO 93
LANZAMIENTO
DICIEMBRE 94
FORMATO
MEGA DRIVE
PROGRAMADORES
IN HOUSE



Esta redacción se quedó muda cuando un carcamal experto en lenguas extranjeras como Asikitanga, comentó que la traducción literal de este juego era "porno duro". Como no tenía mucho sentido, porque el juego no va de eso ni mucho menos, hemos decidido optar por una segunda traducción, mucho más ligera: resistencia incondicional.





HARDCORE esta todavía en vías de desarrollo, pero dado el aspecto ultravioleta y las pantallas de la historia ya incluidas, parece que tratará de una invasión de extraterrestres, con el jugador haciendo de comando que tiene que liberar a una colonia de 500.000 personas de la invasión.

La acción que transcurre durante seis niveles, cambia de escenario tres veces (aunque sólo el primero parece bonito), con intrigantes telones metálicos más el personaje principal fuertemente armado. Varias armas serán programadas en el juego, las cuales serán necesarias debido a la cantidad de sprites que te encontraras.

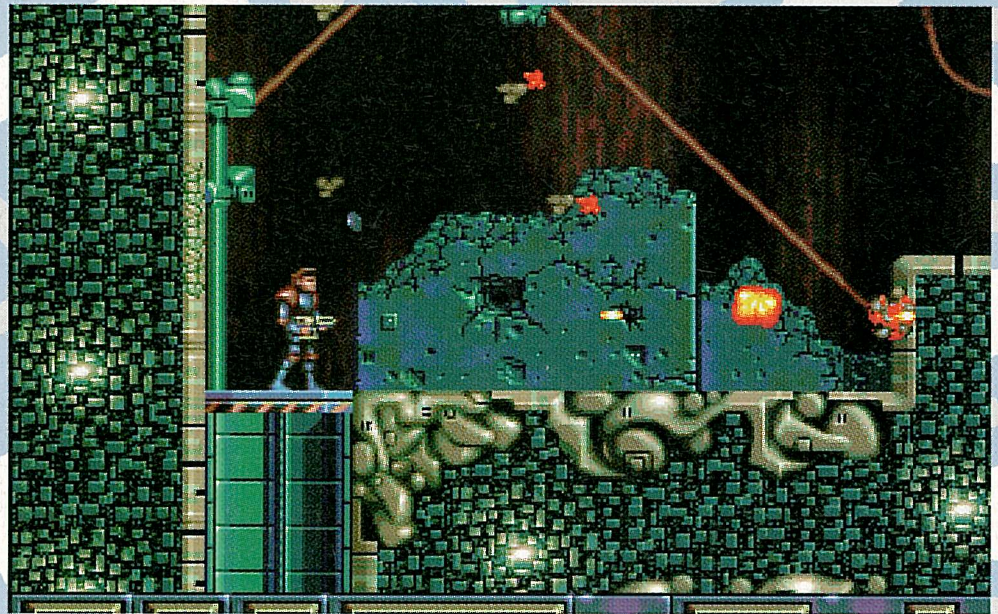
HARDCORE no es un juego de continuidad lineal, sino que deja que los jugadores elijan su propio camino. El acceso a las diferentes zonas de la base depende de la búsqueda de unos aparatos que activan las diferentes puertas. **HARDCORE** parece un buen candidato para una próxima review en MEGA SEGA.







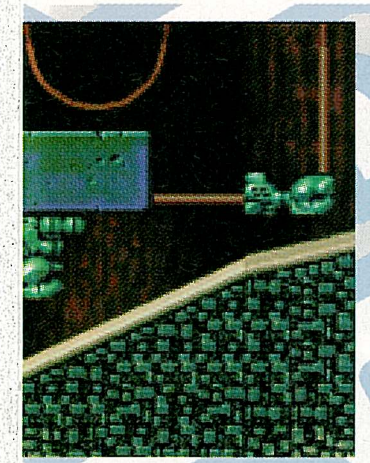
▲ ***Si quieres saber lo que significa Hardcore, pásate por el barrio chino de tu ciudad.***



SUEÑOS ELECTRICOS

Los programadores que están detrás de **HARDCORE** son los de la compañía sueca Illusions, la exitosa casa que creó la saga Pinball Dreams y Pinball Fantasies. Con esos dos rotundos éxitos tras ellos, mandaron *demos* de **HARDCORE** a un gran número de programadores ingleses. Pero sólo dos se dignaron a contactar con ellos. Uno de ellas fue **Psygnosis**, que intentó crear **HARDCORE** para **Amiga** y **Mega Drive**. El director del proyecto, Fredrik Liliegren, asegura que la versión para ***Mega Drive*** es más completa que la de ***Amiga***: "Puedes lograr mas cosas en la pantalla de Megadrive que en la de ***Amiga***, que no dispone de tanta acción".



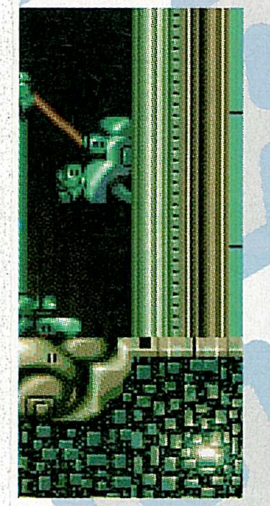


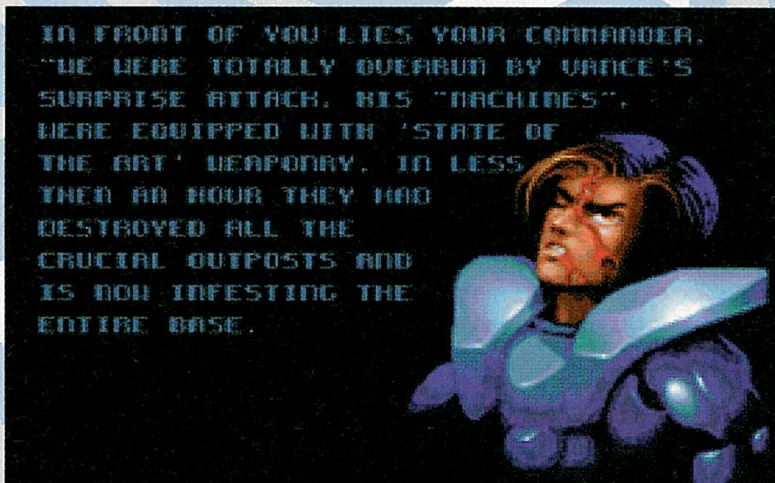
AVENTURERO

HARDCORE tiene un montón de secretos que un avispado jugador como tú irá descubriendo poco a poco. Hay muchos *power-ups* que están escondidos en los tejados, apareciendo cuando disparas a algunos objetos. En el primer nivel, es muy conveniente utilizar a los malos como escaleras en vez de dispararlos.



DCORE





▲ *Esta es la cara que pone Asikitanga cuanto intenta traducir cualquier texto que no está en español.*





LICENCIA PROVISIONAL

Además de los niveles, los programadores están creando una pantalla con visión cenital que contará con un 4 x 4 con un cañón giratorio con el que podrás destruir todo lo que tengas a la vista. **Illusions** quiere que todo en esta pantalla pueda ser destruido, para que el juego sea más divertido. Pero el eterno problema de la memoria puede hacer que esta opción sólo se vea en ***Mega CD***.





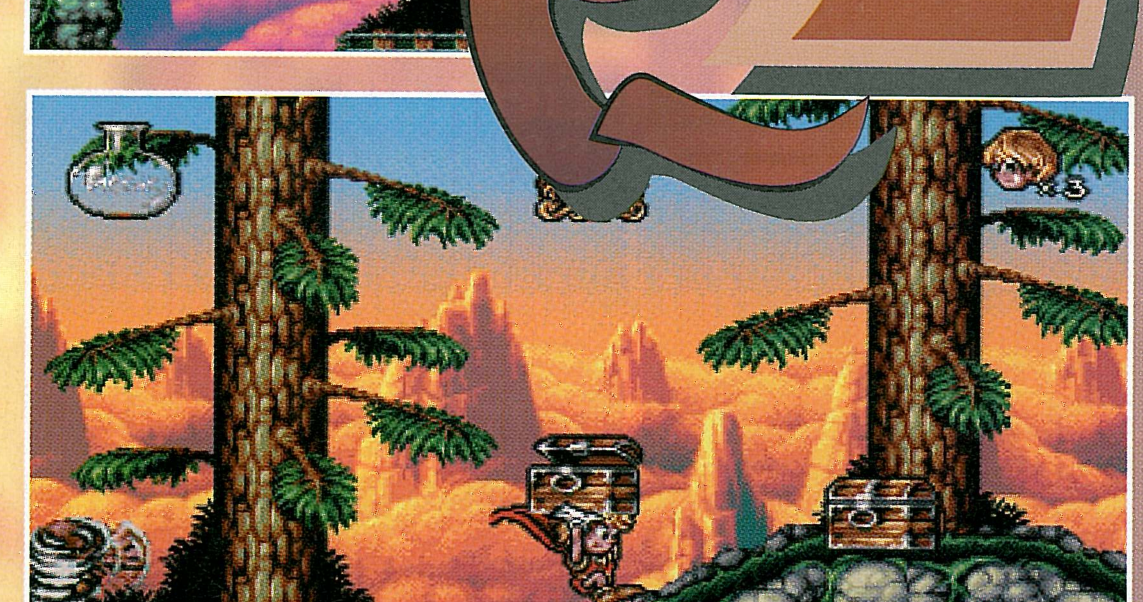
▲ *La pistola de la derecha es como la de la izquierda. Eso sí, un pelín más grande.*



Originalmente llamado Troll, Flink apareció hace meses en las páginas de noticias de Mega Sega. Desde entonces, ha sufrido varios cambios en su imagen, añadiéndole un sentimiento más Arcade.

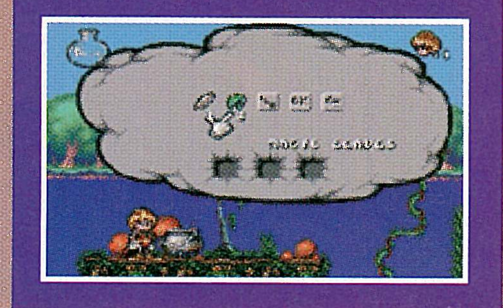
Un demonio malvado y de aspecto horrible, como la última novia de Némesis, ha infectado la aldea de Flink y sus alrededores con una cortina de humo contaminante. Como un típico héroe de videojuego, Flink se embarca en la misión de devolver ese humo a su lugar de origen. En su periplo descubrirá que el humo ha convertido en maníacos a todos los habitantes de los alrededores. Para librarse de estos psicópatas tendrá que matarlos, saltar sobre ellos o lanzarles objetos. El juego nos muestra seis mundos compuestos de 53 niveles.

Nosotros jugamos una versión del juego finalizada sólo al 80% (la mayoría de los grá-ficos y movimientos ya funcionaban perfectamente). El cartucho resultaba muy difícil demasiado pronto, por lo que los programadores trabajan para corregir el problema. FLINK saldrá en el próximo mes de septiembre.

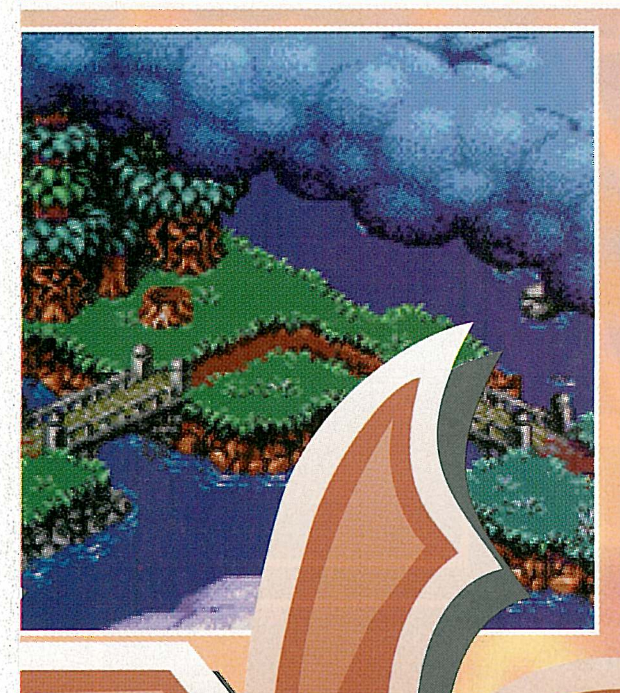


ABRA CADABRA

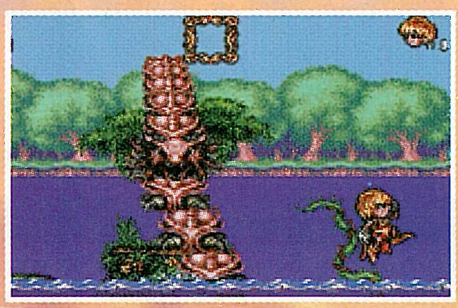
Uno de los aspectos del juego que todavía está siendo estudiado por los programadores es si dotarán al protagonista de una capacidad para adivinar el futuro.
Mientras nuestro héroe va pasando por los distintos niveles, se encuentra con comerciantes que llevan unos sacos a sus espaldas. Saltando varias veces sobre ellos, todos los objetos que hay en el saco pasarán a los bolsillos de Flink. Estos items deberán ser utilizados en determinados momentos del juego. Otra historia es utilizar los objetos correctos.











UN MUNDO SALVAJE

El juego basa su argumento en un volcán, que es de donde sale el terrorífico humo. La aventura de Flink comienza en un bosque cercano a su casa, pero poco a poco se va adentrando en tierras extranjeras, hasta que llega al volcán. Durante su viaje, los aldeanos a los que se encuentra cambian de zombies a terribles serpientes, demonios rodantes y rudos guerreros.



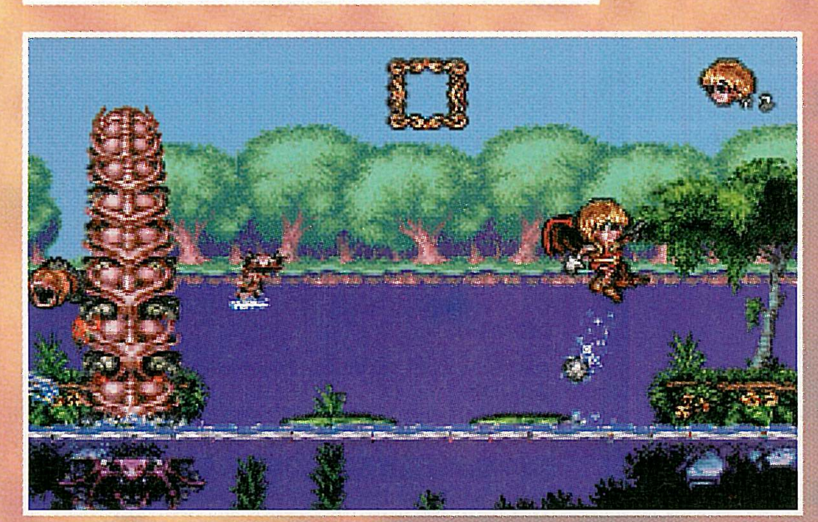




PISTAS

El cartucho no tiene despercidicios en cuanto a recursos de acción se refiere. A los ya clásicos elementos de los juegos de plataformas: plataformas elevadas y rodantes, e incluso grandes hojas de nenúfar que harán de puente en os ríos, los programadores también han incluido algunas ideas nuevas como escalar una parra que aparentemente es normal, pero que se convierte en la cola de un mono, con un gran simio esperándote en lo alto.





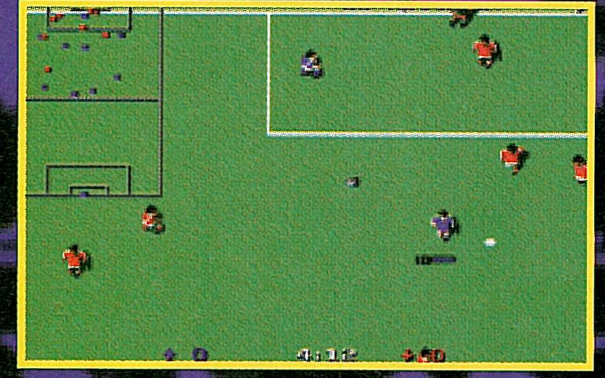




Si has sobrevivido a la sobredosis de fútbol del Mundial, aún te espera la conversión de GOAL!, el éxito de Amiga, para *Mega Drive*. Escrito por el responsable del Kick Off, Dino Dini, GOAL! utiliza el mismo motor de juego ajustado a la *Mega Drive*.

GOAL! utiliza el mismo tipo de perspectiva que Kick off pero con un añadido: ahora se puede hacer zoom durante la acción. Así que siempre que el portero vaya a poner el balón en juego, aparecerá una vista lejana de todos tus jugadores para que sepas dónde está cada uno.

Por lo que hemos podido ver del juego, GOAL! es realmente parecido a exitosa versión de KICK OFF II para *Amiga*. Dino Dini ha optado por un control más real, que hace que la pelota se mantenga delante del jugador, pero ha incluido un mejor sistema de robo de balón y pases que la conversión de SUPER KICK OFF de U.S. Gold. De momento, Goal! sólo está completado en un 75%, pero Dino Dini está trabajando como un loco añadiendo ligas y competiciones.







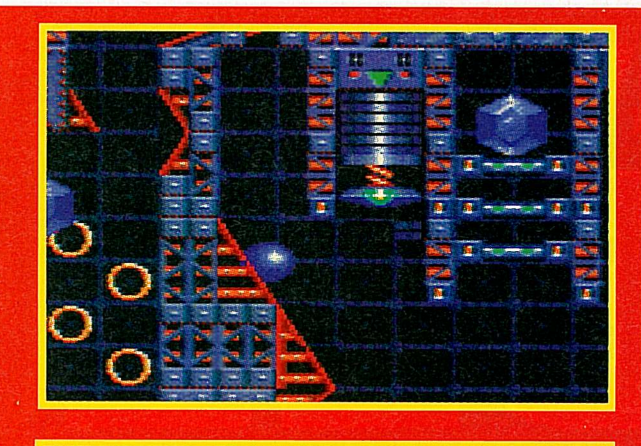














SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL

Sega continua con la Sonicmanía. Las versiones de Sonic Chaos 2 para Master System y Game Gear aparecerán a final de año, pero lo primero es lo primero: SONIC SPINBALL ha llegado a la Game Gear.

Robotnik ha liberado sus fuerzas volcánicas y ha secuestrado a muchos de los habitantes del planeta Moebius. Pero lo peor es que el interior del edificio parece un pinball, así que Sonic es utilizado como una bola de ese mismo juego, teniendo que pasar cinco pantallas situadas entre él y el maléfico enemigo.

Todos los elementos normales de este tipo de juegos como *flippers* y *bumpers* están ahí, pero con muchas más pantallas de bonus añadidas a la acción. Ahora está por ver si la versión para Game Gear superará a la de 16 bits para Mega Drive. Mega Sega os lo contará muy pronto.

▼ La vida sentimental de Némesis está como esta pantalla: vacía.

▼ The Elf siempre quiso ser una bola de pinball.







▼ Némesis nunca mete ninguna bola.



1 JUGADORES	DESDE	MAYO
4 MEGAS	POR	SEGA
	PRECIO	MIL DURILLOS
	TIPO DE JUEGO	PINBALL

PORCENTAJE COMPLETO

Rebel Assault es la última entrega de la trilogía dedicada a La Guerra de las Galaxias. JVC ha realizado una encomiable aportación a esta saga, y ha logrado en uno de los juegos más completos de los últimos tiempos.

STAR WARS
REBEL ASSAULT

Hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia muy lejana...

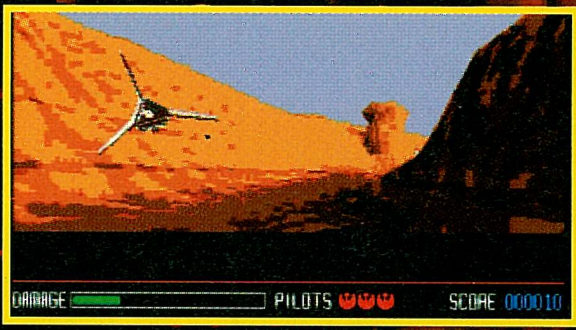
En 1977 (antes de la era Spielberg), George Lucas nos presentó un grupo de luchadores por la libertad bastante peculiar. Como cualquier grupo de este tipo, los luchadores por la libertad tenían un jefe, Luke Skywalker, que vivía en el desierto de Tatooine y que era el hijo adoptado de un granjero. Este extraño individuo vivía con sus dos inseparables androides, R2D2 y C3PO. Mientras Luke intenta arreglar a R2D2 aparece el holograma de la princesa Leia pidiendo ayuda a un tal Obi-Wan Kenobi, maestro de Jedi. Inesperadamente, Luke se ve metido en la famosa aventura donde, junto a Han Solo y su Wookie, tendrán que derrotar al Imperio del Mal.
El éxito de la famosa trilogía fue tal que incluso habiendo películas muy superiores técnicamente, como Jurassic Park, todavía son muchos los que la aclaman.
La Guerra de las Galaxias, El Imperio Contraataca y El Retorno del Jedi fueron en su día unas películas espectaculares y han sido las series que más especies de extraterrestres han creado para disfrute de pequeños y mayores.
REBEL ASSAULT de JVC está basado principalmente en la primera película, con el jugador enfrentándose a una serie de ataques que culminan con el fantástico viaje a la caza de la estrella de la muerte y su destrucción con los misiles de protones situados en su interior. Pero hasta que alcanzas ese punto tendrás que ir pasando por una serie de niveles que te llevarán desde los hielos del planeta Hoth, hasta las batallas contra los destructores imperiales. Ten confianza, porque la fuerza está contigo.



▲ ¿Que echan en la tele? Tony Kamo!!!

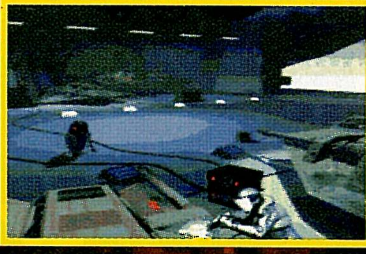






▲ *La primera fase tiene un aspecto impecable. Muy parecida a De Lucar.*



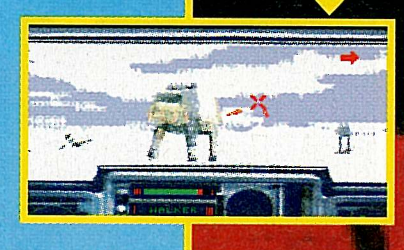


▲ *Es la hora del arreglo. ¡Manos a la obra!*

▼ *Luke se infiltra en la base imperial de Hoth.*









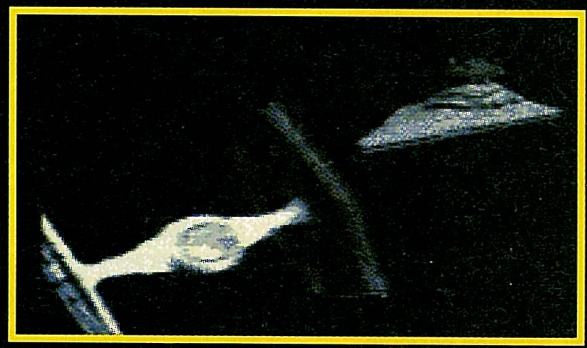
▲ *¿No creéis que la paleta de colores es un poco escasa?*

¡QUE DUREZA!

En el pasado, los títulos para ***Mega CD*** habían sido criticados (algunos con toda justicia) por la falta de interacción por parte del jugador. **REBEL ASSAULT** ha cambiado un poco el panorama, pero **JVC** asegura aún irá más lejos, llegando a combinar las imágenes digitalizadas con la buena jugabilidad de un programa como este. De cualquier manera esto es sólo el principio. Dentro de este juego hay dos niveles diferentes. El primero se podría comparar con un simulador de nave, que traslada al jugador a los viajes intergalácticos más espectaculares. La segunda fase coloca al jugador dentro de la nave, y hace que éste tenga más control de todos los elementos, mientras va corriendo a través de un entresijo de túneles y cavernas que pueblan esta parte.

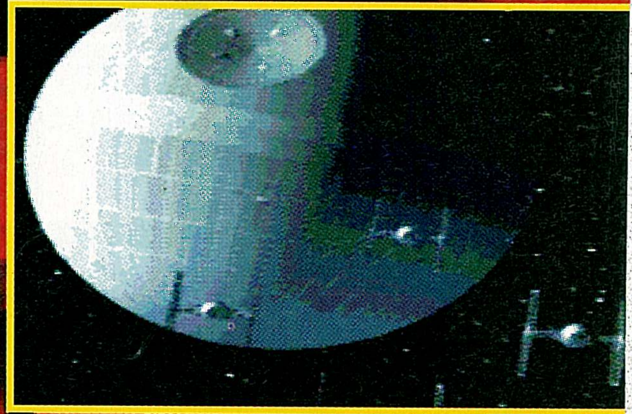


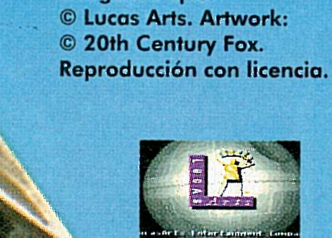
▲ *Esta pantalla es negra porque el espacio sideral también lo es.*



▲ *Un caza imperial en primer plano.*

▼ *Sí, es ella, la Estrella de la Muerte.*







¡ESA BOCA!

Todo el mundo habla de la diferencia entre las películas y los juegos, pero Lucas Arts está intentando reducirla lo más posible. **REBEL ASSAULT** presenta a cinco miembros de las fuerzas rebeldes, con los que el jugador puede conectar a través del juego. El jugador, a pesar de lo que se piensa, no interpreta a Luke Skywalker, sino al anónimo 'Rockie One', y estos son sus acompañantes:

Comandante Jake Farrel: Un veterano del espacio rescatado de la jubilación anticipada y de las filas del Inserso para intentar derrotar a las tropas del Imperio.

Comandante Ru Murleen: A pesar de su juventud, Murleen es responsable del entrenamiento de los pilotos noveles.

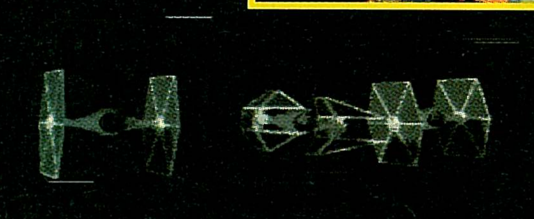
Capitán Merrick Sims: Otro veterano, con todo un récord en derribos de Tie. Es el jefe del escuadrón azul y es un aliado esencial en la batalla de la Estrella de la Muerte.

Harris: El padre de este piloto fue uno de los grandes jefes de la vieja alianza rebelde, y se espera que su hijo deje el pabellón bastante alto. Ya se sabe... de tal palo tal astilla.

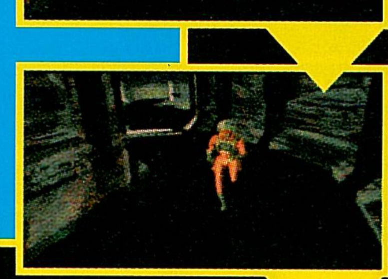
Teniente Turland Hack: Tiene a su cargo de las comunicaciones en Tatooine.







Luke se infiltra en la base imperial de Hoth. Un emocionante capítulo.





The Scope huye de la novia de Némesis.



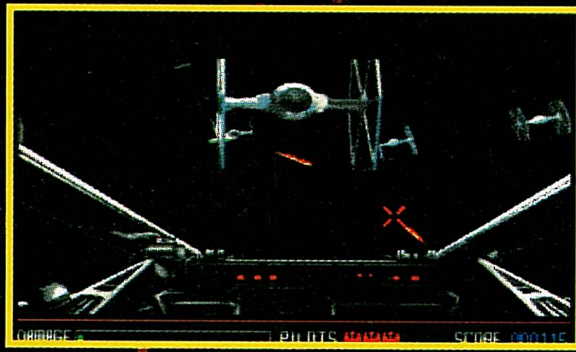








Los programadores no se han olvidado del hiperespacio sideral.







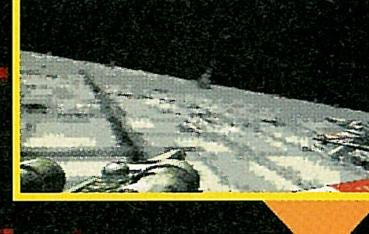
¡AL ATAQUE!

Lucas Arts se ha esforzado en hacer que **REBEL ASSAULT** se parezca lo más posible a la película, aunque tú serás el que decidas si verdaderamente se parecen o son como si comparásemos un huevo con una castaña.
La acción comienza en el planeta Tatooine con el inexperto jugador entrenandose para unirse a las fuerzas rebeldes. A partir de aquí, la acción continua con la espectacular batalla en el planeta helado, cuando es atacado por las tropas de imperio. Si pasas esto, te concederán las alas y seras mandado a la base rebelde de Javin donde se están maquinando los planes para atacar a la Estrella de la Muerte.

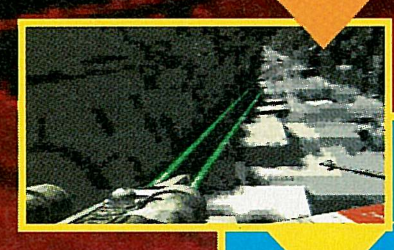








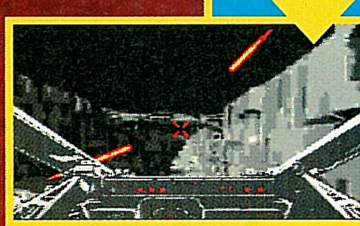




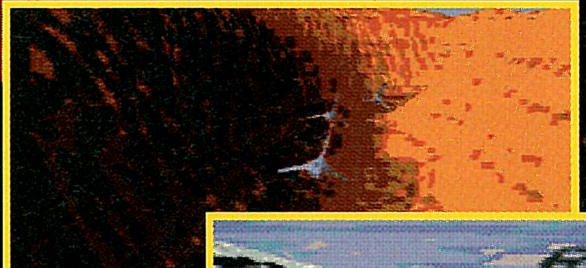
Pocas podrás ver una secuencia tan famosa de una forma tan realista.











Esto sí que es un scaling en Mega CD.

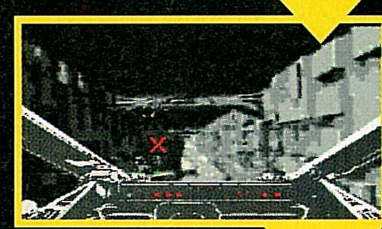








▲ La Carrá le tira los tejos a Tony Kamo, ¡en aeronave!





EL 'TOP-MODEL' DE LOS VIDEOJUEGOS

Como puedes ver en las pantallas que te mostramos en estas páginas, **REBEL ASSAULT** es a los videojuegos lúdicos para ***Mega CD*** lo que Cindy Crawford o Christie Turlington a las top-models más cotizadas. Mientras el piloto del X-wing intenta esquivar (no siempre con éxito) los disparos de los cañones láser de Tatooine, las dunas y colinas pasan a tal velocidad que muchas veces se pierden los más mínimos detalles. **Lucas Arts** ha utilizado la técnica de Ray-tracing para combinar los detalles con la velocidad. Esta técnica está más lograda incluso cuando se produce el ataque a la Estrella de la Muerte, y pasa a los destructores imperiales. Un lujo visual que está al alcance de muy pocos juegos para ***Mega CD***.

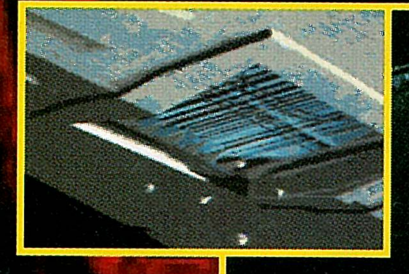






◄ Darth Vader tiene un uniforme dabuti.





▲ ¡Vaya ventanas más sucias!



▲ El nuevo vespino de Telepizza son algo lento.

ACCION



Mientras que ideas como los At-At y el túnel que va directo al punto débil de la Estrella de la Muerte han sido extraídas de la película, se ha añadido mas *carnaza* para la acción con shoot'em up. Por ejemplo, antes de que el jugador llegue a usar el cable que inutiliza las piernas de los At-At imperiales, tendrás que destruir el androide probe que manda información al imperio, un tremendo láser que está situado entre tu nave y el puerto de aterrizaje que está situado en la nave. Este sólo puede ser destruido inutilizando su escudo protector. Para conseguirlo tendrás que pasar varias veces para desactivarlo, y una vez hecho esto, destruirlo.

Y LA HISTORIA CONTINUA...

REBEL ASSAULT llega cuando George Lucas se está planteando hacer una cuarta parte de la trilogia, que se va a situar en las guerras clónicas, justo antes del comienzo de la trilogía. En la película aparecerán el ascenso del Emperador al poder, y las vidas de Obi-wan y Anakin Skywalker, que después se convertiría en el malvado Darth Vader. No conocemos nada más, pero esperamos que los rumores de que Macaulay Culkin va a intervenir en el filme, sea sólo una broma.

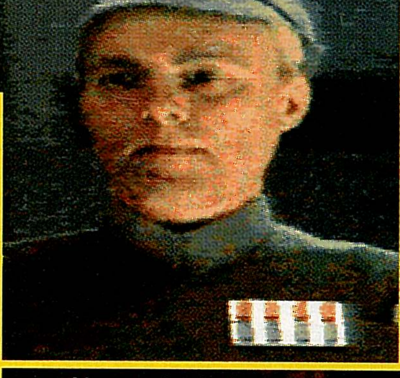


1 JUGADOR

DESDE	TBA
POR	JVC
PRECIO	TBA
TIPO DE JUEGO	SHOOT 'EM UP

PORCENTAJE COMPLETO

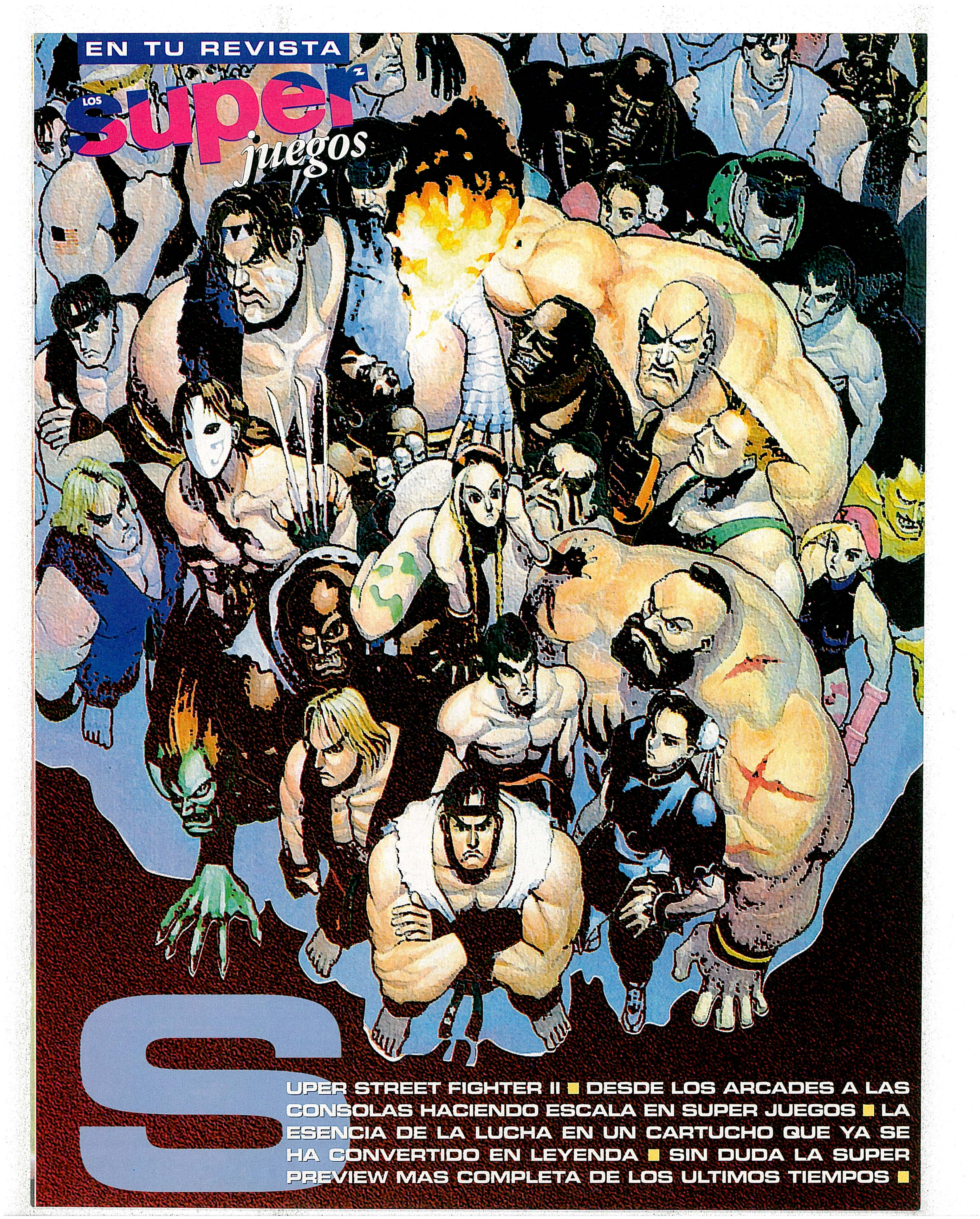




▲ Chip & CE dando clase en el CEES del Tirol. Mola el gorrito, ¿eh?



▲ Los malos tienen unos 'bugas' flipantes. The Elf, en cambio, tiene un Dacia (je, je).


EN TU REVISTA
LOS super juegos
S
UPER STREET FIGHTER II ■ DESDE LOS ARCADES A LAS CONSOLAS HACIENDO ESCALA EN SUPER JUEGOS ■ LA ESENCIA DE LA LUCHA EN UN CARTUCHO QUE YA SE HA CONVERTIDO EN LEYENDA ■ SIN DUDA LA SUPER PREVIEW MAS COMPLETA DE LOS ULTIMOS TIEMPOS ■













Al año exacto de que las primeras imágenes del STREET FIGHTER II SPECIAL C.E vieran la luz en la ***Mega Drive***, **Capcom** nos presenta lo que a buen seguro será el mejor juego de lucha jamás creado para esta consola: **SUPER STREET FIGHTER II**. Nada menos que 40 megas han sido necesarios para versionar con todo lujo de detalles la última versión de la saga de *beat'em up* más famosa de la historia, en el que los mejores programadores, grafistas y músicos de **Capcom Japón** han puesto lo mejor de sí mismos con un solo objetivo: que los usuarios de ***Mega Drive*** puedan disfrutar de una genuina máquina recreativa en su propia casa.

Aunque el juego no verá la luz de un modo oficial en Europa hasta entrado el mes de septiembre, os ofrecemos un pequeño aperitivo de este juegazo, en el que además de buenos gráficos y jugabilidad sin fin, se ha añadido un gran número de opciones.

Para empezar hay que destacar el modo con que **Capcom** ha querido programar el **SUPER STREET FIGHTER II**. En lugar de aprovechar la mayoría de los gráficos y el código del programa de la anterior entrega (lo cual no hubiera sido nada anormal, dado los tiempos que corren), han decidido empezar todo desde cero, diseñando de nuevo todos los escenarios y luchadores, dotándolos de una calidad gráfica impresionante. Los decorados de cada fase han abandonado las tramas y el colorido chillón del STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, y los han sustituido por una gran gama de colores en todos los escenarios, llegando alguno a tener los 64 colores simultáneos o más. Estos, además, tienen una mayor longitud, con lo que hay mayor libertad de movimientos. Al igual que en la máquina recreativa, cada una de las fases ha sido rediseñada, dotándolas de mayor detalle y espectacularidad. Así, veremos cómo el destartalado barco pesquero de la fase de Ken ha sido sustituido por un precioso yate, por no hablar del colorido y los cientos de detalles que contiene la fase de T. Hawk, México. Los personajes también han sufrido la mejora gráfica, sobre todo en las caras y en la suavidad de sus movimientos.

TOURNAMENT



Es el modo más interesante de todo el juego, tanto por su novedad como por sus infinitas posibilidades. Para empezar, el número de participantes sube a ocho, con la posibilidad de aumentar y disminuir el potencial físico de cada jugador con el fin de igualar las fuerzas de los jugadores experimentados con aquellos que jueguen por primera vez. El luchador que gane en cada uno de los combates pasará a la siguiente ronda, divididas en cuartos de final, semifinales y final absoluta. Lo más curioso es que los que hayan perdido también podrán disputar el tercer puesto, o simplemente luchar por no quedar los últimos en la clasificación general, en una especie de finales de consolación que reciben el nombre de *Losers Bracket*.

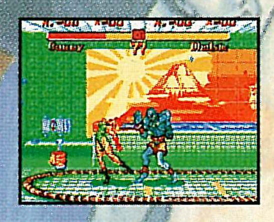
















VERSUS









Además de las acostumbradas opciones de elección de luchador, escenario y fuerza de cada adversario, esta nueva versión de la saga de lucha más conocida del mundo, **SUPER STREET FIGHTER**, añade nuevos modelos de puntuación, como son los *First Attacks* (el primer luchador que consigue golpear al contrario), número de *Perfects* conseguidos, así como una nueva incorporación: *Special KO %*, que anota el número de combos y llaves especiales ejecutadas con éxito.

TRAJES DE DISEÑO



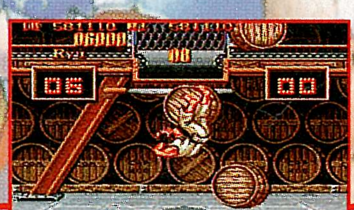


Al igual que en la máquina recreativa, esta versión para ***Mega Drive*** también incorpora la posibilidad de elegir el color de los ropajes de nuestro luchador. Cada botón del pad, incluido START, activa un color distinto, mientras que si apretamos cualquiera de ellos durante dos segundos podremos elegir un color especial.

A TODO BONUS







Las fases de bonus no han sufrido cambio alguno, salvo las consabidas mejoras gráficas. Una suerte, porque ya eran perfectas.

El aspecto musical ha sido quizá el que ha sufrido la mayor mejora de todos. Las melodías originales de STREET FIGHTER II han sido remezcladas, añadiendo en algunos casos mas instrumentos, o simplemente potenciando los bajos. Esto también se hace extensible a los efectos de sonido y las digitalizaciones de voz. Hemos pasado de las voces apagadas y abuelescas de la anterior entrega para ***Mega Drive***, a unas digitalizaciones de voz claras y nítidas, que sin ser muy espectaculares, superan en calidad a las de otros juegos de lucha para esta consola.

En cuanto a los personajes, se han añadido cuatro luchadores nuevos, que se unen a los doce existentes, y que eran la principal novedad de la máquina recreativa. Cammy, T. Hawk, Fei Long y Dee Jay, que son como se llaman los nuevos luchadores, tienen la difícil papeleta de igualar el carisma de veteranos de la talla de Ryu o Blanka, la bestia brasileña. Para ello cuentan con un arsenal de llaves especiales y combos que harán las delicias de los fans de la saga.

Al igual que en STREET FIGHTER II SPECIAL C.E, la versión para ***Mega Drive*** supera en número de opciones de juego respecto a la máquina recreativa de SUPER STREET FIGHTER, llegando a un total de cinco modos de juego diferenciados, que permiten la participación de uno hasta ocho jugadores (pudiendo llegar a los 16 en el modo *Elimination*). De ellos, el más destacado es el modo *Tournament*, un verdadero vicio para los amantes de la competición entre amigos.

La jugabilidad también ha sufrido bastantes mejoras, sobre todo a la hora de ejecutar las magias, y el sistema de puntuación incluye bastantes novedades, como dar puntos extra al primero que da un golpe, al primero que realiza una combo o simplemente al que se recupera de las estrellas antes de que le alcance el contrario.

Por nuestra parte, tan sólo nos queda emplazaros al mes de septiembre, en el daremos una extensa review de este juegazo que promete barrer a todos sus competidores, ya sean mortales como eternos. Mientras tanto os recomendamos que vayáis entrenando en los recreativos más cercanos... la fiebre STREET FIGHTER II está a punto de volver y no va a hacer prisioneros.

CAMMY


THURST KICK


THIGHT PRESS


SUPLEX




CANNON DRILL


SPINNING KNUCKLE

A pesar de su cándido y juvenil aspecto, Cammy es toda una agente especial del ejército británico al servicio de Su Majestad, capaz de tumbar a adversarios que la triplican en tamaño. Su pasado e identidad esta joven posee algunas llaves especialmente efectivas como el Spinning Knuckle o el Cannon Drill, que te tumbarán al primer descuido.



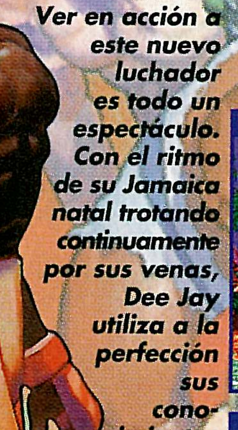




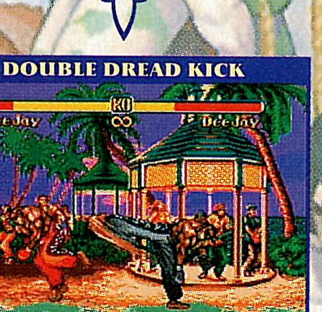


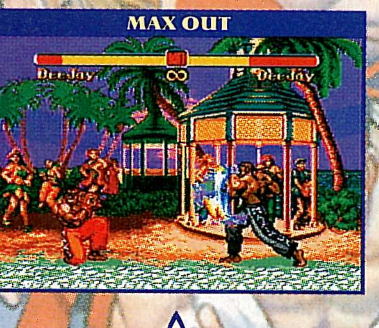


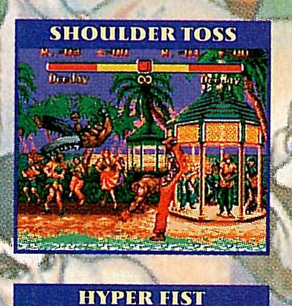
DEE JAY

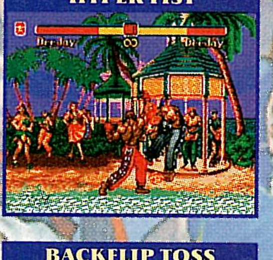


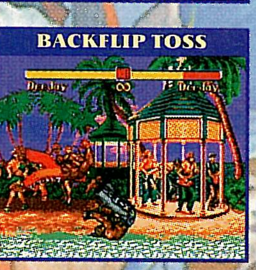
Ver en acción a este nuevo luchador es todo un espectáculo. Con el ritmo de su Jamaica natal trotando continuamente por sus venas, Dee Jay utiliza a la perfección sus conocimientos de kickboxing para deshacerse de sus contrarios en segundos. Atentos al Double Dread Kick. Es absolutamente demoledor.


DOUBLE DREAD KICK


MAX OUT


SHOULDER TOSS


HYPER FIST


BACKFLIP TOSS











FEI LONG

RISING DRAGON KICK

POWER THROW

REKKA KEN

ROUNDHOUSE STEP-IN

Ha dedicado toda su vida al Kung Fu, y ahora empieza a recoger los primeros frutos. Su incorporación al World Warrior Tournament le servirá para medirse con los mejores luchadores del mundo. Aunque tan sólo posee una llave especial realmente peligrosa (Rising Dragon Kick), tanto su agilidad como su depurada técnica le convierten en una apuesta segura para la victoria. Puede que no cuente entre las apuestas, pero seguro que es capaz de hacer un buen papel en los enfrentamientos.

T. HAWK

HEAD THROW

STORM HAMMER

NECK CHOKE

THE HAWK

Esta mole muscular de más de 365 libras de peso está dispuesto a todo con tal de hacer pagar a M. Bison la desaparición de su pueblo a manos de la organización Shadolu. A pesar de que tiene tanta agilidad como un saco de patatas, T. Hawk posee los movimientos más salvajes y bestias de todo el juego, destacando el Storm Hammer.

BALROG

DASHING PUNCH

HEAD BUTT

TURN PUNCH

Las Vegas, la meca del juego, es testigo de las múltiples broncas y peleas provocadas por este afroamericano de fiero aspecto y potentes puños. Aunque no ha mejorado demasiado su técnica, Balrog sigue siendo una apuesta segura para los amantes de la fuerza bruta.

BISON

THE FLYING PSYCHO FIST

HEAD STOMP

PSYCHO CRUSHER

El líder de Shadolu, el más ligroso sindicato del crimen del planeta, es también un experto luchador que ya he demostrado en más de una ocasión su habilidad a la hora de ejecutar el Psycho Crusher, su golpe más mortal y con el que más disfruta. Además, haañadido a su arsenal de llaves secretas una nueva aún más potente: The Flying Psycho Fist.

BLANCA

ELECTRICITY

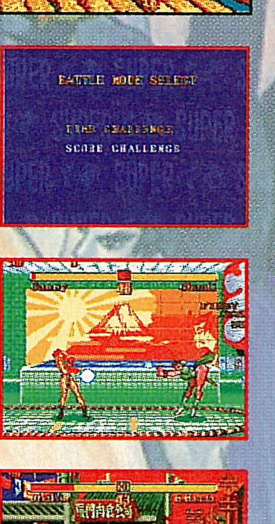
ROLLING ATTACK

SARDANA MISTICA

La ley de la selva fue cruel con este niño perdido en la inmensidad de la Amazonia. Ahora Blanka, más conocido como la bestia brasileña, va a demostrar a todos que la fuerza animal es más efectiva que cualquier otra técnica de lucha conocida.

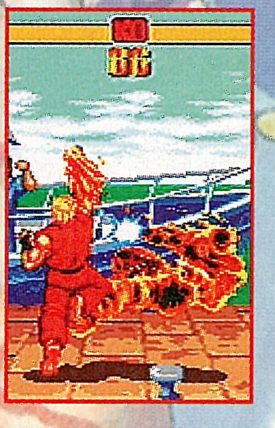
CHALLENGE





Esta nueva modalidad de juego está dividido a su vez en dos variantes: *Time Challenge* y *Score Challenge*. El primero consiste en acabar con el enemigo consumiendo el menor tiempo posible, pudiendo competir tanto contra un amigo o simplemente por los puntos.*Score Challenge*, por su parte, tiene como objetivo conseguir el máximo de puntos en un sólo round, mediante combos o llaves espaciales.

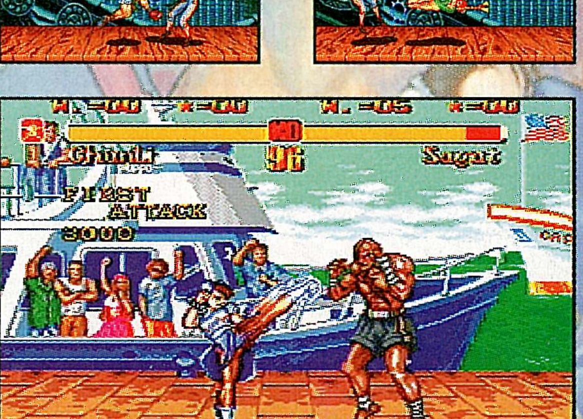
VIVA LA DIFERENCIA





Si en el primer STREET FIGHTER II la diferencia entre Ryu y Ken tan sólo se limitaba al color de sus uniformes, en **SUPER STREET FIGHTER II** por fin se puede hablar de dos tipos de luchadores totalmente diferenciados. Aunque todavía mantienen las mismas llaves especiales, Ryu y Ken han perfeccionado, cada uno por su lado, una de las dos llaves legendarias del maestro Sheng Long. Ryu ahora es capaz de convertir el célebre *Hadoken* en una bola de fuego capaz de achicharrar al enemigo más confiado. Ken ha evolucionado el mortal *Dragon Punch* hasta convertirlo en un puño de fuego, propinando uno de los golpes más demoledores del juego.

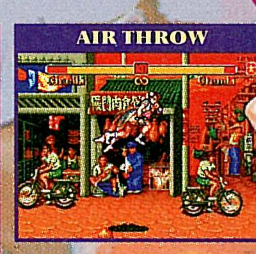


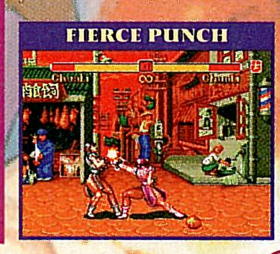






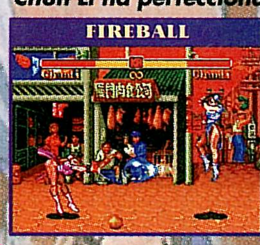
CHUN LI


AIR THROW


FIERCE PUNCH

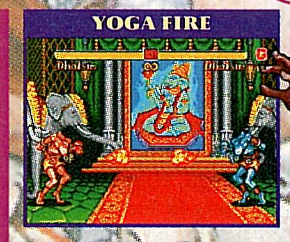


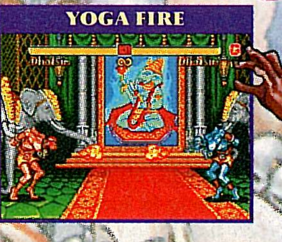
Ha dedicado el resto de su existencia a un sólo fin: encontrar y eliminar a los responsables del asesinato de su padre. Además de someterse a un severo régimen para reducir un poco el exagerado tamaño de sus caderas, Chun Li ha perfeccionado su onda de fuego, haciéndola más efectiva, aunque más lenta.

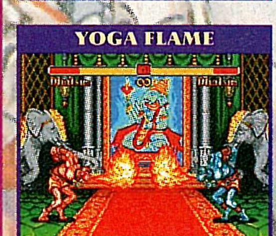

FIREBALL



DHALSIM


YOGA FIRE




YOGA FLAME

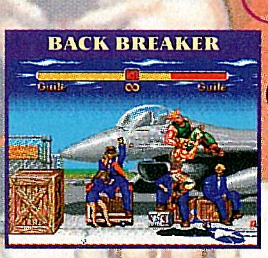


Aparte de acelerar un poco más sus técnicas de teletransportación, Dhalsim no ha mejorado demasiado su técnica, ni falta que le hace. El Yoga Flame sigue siendo uno de los golpes más efectivos de SUPER STREET FIGHTER II, al igual que sus soberbios cabezazos, dignos de Jesús Gil.

YOGA MUMMY

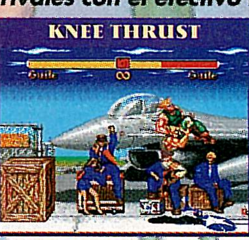


GUILE


BACK BREAKER


FLASH KICK

Veterano de la guerra del Vietnam, Guile sigue buscando justicia por el asesinato de su mejor amigo a manos de los hombres de M. Bison. Con un Sonic Boom potenciado y renovado, Guile sigue manteniendo a raya a sus rivales con el efectivo Flash Kick.


KNEE THRUST





HONDA

BEAR HUG

HEAD BUTT

SUMO SMASH

El hijo predilecto del Japón regresa para demostrar que pese a su gran tamaño y nula agilidad, sigue siendo el rey de la lucha cuerpo a cuerpo. Además de la Hundred Hand Slap (más conocida como palmada de las cien manos) y el demoledor Head Butt, Hon-da ha añadido un nuevo golpe: The One Hit Smash Knock-down.

KEN

BACK ROLL

DRAGON PUNCH

HADOKEN

La vanidad y sus constantes celos ante la atención que el maestro Sheng Long dedicaba a Ryu, acabó alejándole de Japón, rumbo a su país natal: EEUU. Aunque no ha cambiado su agresivo carácter en absoluto, Ken se toma ahora más en serio la lucha, como demuestra su habilidad a la hora de ejecutar su versión mejorada del Dragon Punch. Un golpe que dará mucho que hablar.

RYU

BACK ROLL

HURRYCANE KICK

SHOULDER THROW

El alumno predilecto del maestro Shen Long ha perfeccionado su técnica hasta limites sobrehumanos. Su especialidad es el Hadoken, de la que ha hecho una variante en forma de bola de fuego, mortal de necesidad.

GROUP MODE





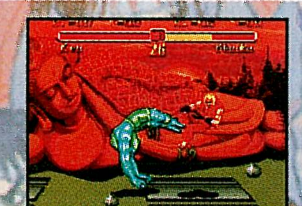
Esta dividido en dos modalidades distintas: *Point Match* y *Elimination*. En *Point Match* pueden competir de uno a ocho jugadores, con el objetivo de hacer más puntos en un sólo round que el resto de competidores. Algo parecido al *Score Challenge*, pero con la gracia añadida de la competición entre amigos.

Por su parte, *Elimination Mode* consiste en formar dos grupos de luchadores (cada uno de ocho, con lo que pueden llegar a jugar... ¡hasta 16 personas!), que se irán enfrentando a lo largo de diversos escenarios. El luchador que gane permanecerá en juego, enfrentándose al resto de los componentes del equipo contrario, hasta que pierda, que será sustituido por uno de su propio equipo.







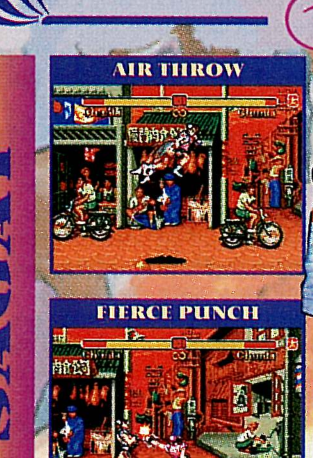



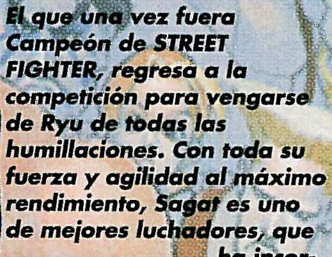






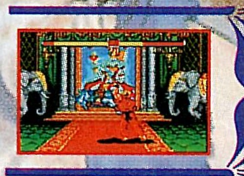

SAGAT



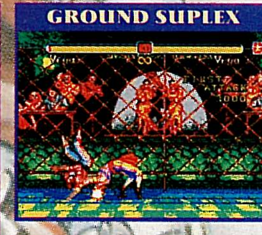


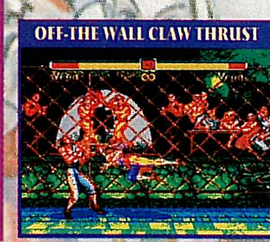
El que una vez fuera Campeón de STREET FIGHTER, regresa a la competición para vengarse de Ryu de todas las humillaciones. Con toda su fuerza y agilidad al máximo rendimiento, Sagat es uno de mejores luchadores, que ha incorporado un movimiento, llamado Good-Looking Tiger.



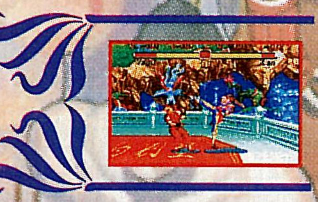
VEGA



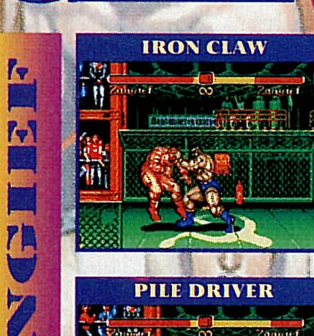


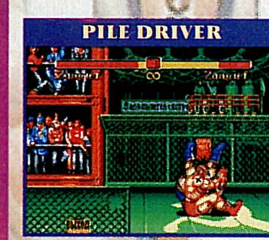
El orgullo de España eneste juego no quiere quedarse atrás en la carrera por ser el primero. Para ello, ha añadido a su colección de llaves una totalmente inédita: Off-the-wall Claw Thust, con la que combina a la perfección su agilidad y la virtudes cortantes de su garra de acero, que más bien parece una navaja típica de Albacete.






ZANGIEF





Aunque no ha tenido mucha suerte en anteriores ediciones, Zangief todavía mantiene esperanzas de convertirse en el nuevo campeón de STREET FIGHTER. Ahora tiene un nuevo competidor que le supera en tamaño y fuerza . Hawk), con el que va a tener que apurarse para seguir en la brecha.







1-3 JUGADORES | **16 MEGAS**

TIPO DE JUEGO
BEAT'EM UP

PRECIO DOS TABLETAS DE TURRON

POR VIRGIN

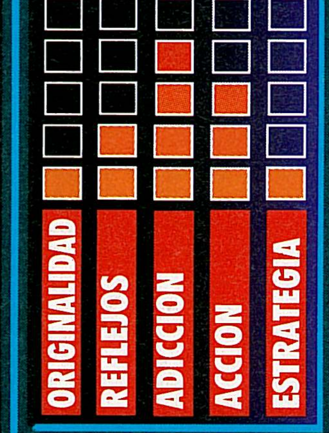
DESDE EL LEJANO ORIENTE

OPCIONES
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTA: LENTA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION
ACABAR CON EL SAMURAI

ORIGEN
Está basado en la película del mismo título, que narra la vida y avatares del famoso luchador Bruce Lee.

GAME BREAKDOWN



OBJETIVO
Tras sus infructuosos esfuerzos por convertirse en director de orquesta, el joven Bruce decide pagar con el resto de la humanidad sus frustruaciones musicales.

Parece ser que Dragon: La vida de Bruce Lee, es una brillante película basada en la vida del magnífico actor. No hace falte decir que, además, era un maestro en artes marciales. ¿Pero, era tan espectacular como lo pintaban en este filme? ¿Podía derribar a seis o siete hombres de una sola vez?

Si hacemos caso a lo que nos cuenta la leyenda de Hollywood, Bruce no paró de pelear durante toda su vida. De hecho, su camino hacia el estrellato comenzó cuando trabajaba de marinero en pequeñas embarcaciones americanas. Fué entonces cuando protagonizó su primera película llamada The big Boss.

Virgin ha recreado todo esto en las once pantallas de beat'em up de las que consta el juego. Esperamos que no hallan incluido la parte donde Bruce se rompe la espalda, o el gran luchador tendría más de un problema.



DRA

THE BRUC

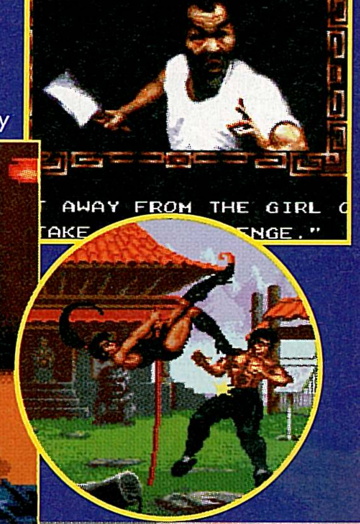


▲ *Lorena Bobbit se inspiró en esta secuencia cuando le pegó el tajo a su marido.*



BIENVENIDO A HOLLYWOOD

El juego tiene escenas claves de la propia película, empezando por su lucha con el marinero de las cadenas y terminando por el combate contra un cocinero armado con un cuchillo de cortar carne. Estas imágenes digitalizadas del filme hacen de introducción para las peleas y ofrecen datos sobre la vida de Bruce. También te informan paso a paso de la entrada del maestro en el mundo del cine, al presentarte un nivel de dos pantallas extraído de The Big Boss. Se han cogido muchos detalles del largometraje que han sido usados de un modo inteligente. Un buen ejemplo son los tres cristales, que recibe de su padre en la película, y que en el juego se utilizan para simbolizar las vidas.







BRUCE LEE 2

Además del modo de un solo jugador, nos dan la oportunidad de que participe en la lucha un segundo. Originalmente, los programadores de **Virgin** querían incluir a la mujer de Bruce, Linda Lee, en esta opción, pero nunca se llevó a cabo, así que se decidieron a utilizar otro sprite de Bruce Lee. Sin embargo, el segundo jugador tiene la desventaja de que debe deshacerse en un difícil combate del segundo cocinero que aparece en la cocina.

...AGON
...E LEE STORY





▲ *Este soldado tiene el mismo brazo que The Scope... bueno, casi.*





▲ *Aquí Bruce le atiza con la prótesis de la novia de R. Dreamer.*

PODERES MISTICOS

Como en la mayoría de beat'em ups, la energía de Bruce Lee aparece reflejada en una banda en la parte superior de la pantalla. Justo debajo, hay otra barra donde se muestra el nivel de poder místico del protagonista. Si te mueves hacia la izquierda de la pantalla y aprietas el botón de START a la vez que el pad direccional, se altera la configuración de los movimientos, añadiendo algunos como patadas rápidas o grandes saltos.

COMENTARIO

R. DREAMER

DRAGON parecía dispuesto a arrollar en el mercado como uno de los mejores beat'em-ups del año. Todos los personajes del filme son reconocibles a lo largo del juego, que sigue fielmente el guión de la película. Sin embargo, algunos detalles bastan para relegarle a un segundo plano dentro de los juegos de lucha. Por ejemplo, durante los momentos más encarnizados de un combate, nos encontramos que Bruce Lee se queda a menudo atontado y no hay manera de reanimarle. Por otra parte, algunos movimientos son algo lentos de ejecución, dificultando el combate para el jugador. En definitiva, DRAGON podría haber sido un buen juego (la presencia masiva de sprites en pantalla y la calidad de sus gráficos lo corroboran), pero deja mucho que desear en algunos aspectos esenciales.



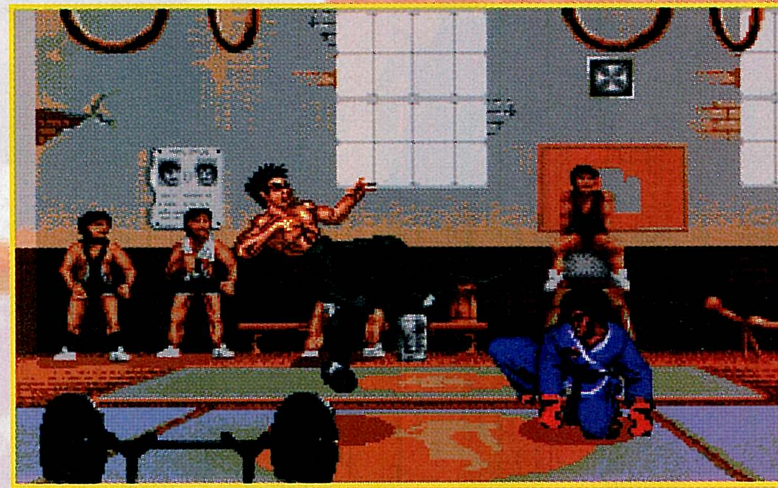
COMENTARIO



DE LUCAR

En el mundo de las artes marciales ha habido Grandes Maestros, pero sólo uno ha merecido el título de El Rey. Su trágico y extraño fin fue el desenlace perfecto para una existencia forjada en la leyenda. Virgin, consciente de este fenómeno, ha tratado de transmitir a este beat'em up una atmósfera mágica, pero sólo lo ha conseguido en parte. La calidad gráfica, la jugabilidad, los efectos sonoros, las voces y la estructura del programa son atractivas, logrando mantener el interés de la aventura sin problemas. Su talón de Aquiles está en la escasa dificultad de muchos de nuestros enemigos y la abundancia de rutinas de ataque. Más garra y espectacularidad le hubieran venido de perlas.





PESADILLAS DE SAMURAY

En la película, Bruce sufre pesadillas debido a la aparición de un demonio samuray. El protagonista se se ve en un escenario rodeado de humo y con su fantasmal enemigo invitándole a una pelea a muerte, que siempre pierde. El juego hace que el samuray sea su último enemigo, pero cuando las tres vidas de Bruce desaparezcan, tendrá una segunda oportunidad para derrotarle en una pelea con tiempo prefijado.

▲El barbero de Sevilla.



GRAFICOS — 90

▲ Sin duda alguna, en este apartado los programadores han echado el resto. Grandes sprites y decorados llenos de detalle y colorido.

SONIDO — 81

▲ Es uno de los detalles del cartucho que más llama la atención. Las melodías son entretenidas y variadas. Además, cuenta con unos buenos efectos sonoros.

JUGABILIDAD — 76

▲ Tan divertido y adicitvo como todos los juegos de lucha.
▼ El sistema de control es tan lento como irritante.

DURACION — 75

▲ El gran número de oponentes al que debemos enfrentarnos.
▼ Con algunos detalles más se podría haber convertido en la mejor licencia del año.

CALIDAD/PRECIO — 79

▼ Sus 16 megas deberían haber ofrecido algo más de jugabilidad y duración. El resultado general se nos antoja un poco pobre.

GLOBAL — 77

Lo que podría haber sido la licencia del año, se ha quedado tan sólo en un bet'em up discretito, donde destaca sobre todo su cuidado aspecto gráfico.

CHAMPIONSHIP POOL



El billar se ha asociado siempre con la mala vida. Alguna vez calificado como "una perdida de tiempo para los jóvenes" (como también se ha dicho de los videojuegos). El billar recuerda a habitaciones llenas de humo, macarras con camisetas negras y grandes barbas. Una descripción bastante aproximada.

Si tienes miedo de que tu madre se enfade por haber ido a esas salas, no te preocupes aquí llega tu salvación en forma de cartucho.





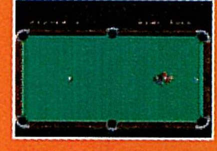


AL HOYO

La forma tradicional de jugar al billar es el modo Eight Ball, que se juega con quince bolas. Los jugadores pueden elegir entre las bolas lisas (1-7) o las rayadas (9-15). Una vez que se hayan metido todas las bolas del modelo elegido, hay que introducir la negra para ganar.

PERSPECTIVAS

El juego se puede ver desde tres posiciones diferentes. Cuando tienes el tiro alineado, el camino aparece marcado mediante trazos discontinuos. Esto hace que el juego sea un poco mas sencillo de lo que te puedes imaginar.



PANORAMICA
Se ve la mesa entera desde una posición cenital.



PRIMER PLANO
Se ve la zona aledaña a la bola y el pretendido agujero.



ANGULAR
Presenta una imagen isométrica que te puede ayudar a apuntar. Esta imagen se puede rotar.

COMENTARIO



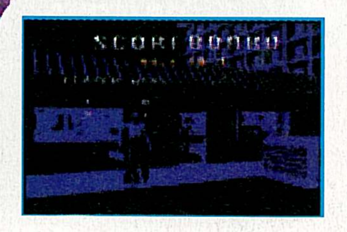
THANATOS

El gran problema de CHAMPIONSHIP POOL es que sus programadores han intentado dotarlo de todas las opciones imaginables olvidando lo más importante, la jugabilidad. Esto hace que el cartucho sea bastante aburrido, careciendo de la gracia y adicción del gran rey del billar para Mega Drive: Side Pocket. Además, la calidad técnica del cartucho es poco brillante. Moraleja: Si quieres un buen juego de billar tienes dos opciones: o conseguir el genial SIDE POCKET o esperar al JIMMY WHITE'S SNOOKER.

VARIACIONES

Este juego tiene mas variaciones que el sexo de The Scope. Puedes utilizar menos bolas, jugar por tiempo o decir el número de la bola que vas a meter. También hay una opción, Party, donde pueden jugar hasta ocho jugadores, o una opción Campeonato jugando por todas las ciudades de Estados Unidos.





COMENTARIO

THE SCOPE

Después de SIDE POCKET, dudo que nadie pueda comprarse esta birria. Muy bonito, muchas vistas y opciones, muy realista... pero aburrido. Los juegos de billar suelen se feos pero divertidos. Estamos ante el caso inverso, sacrificándose la jugabilidad en pos de la estética. Tened presente que lo importante de un programa es su jugabilidad, y si encima está bien hecho, es bonito y suena bien, pues mejor que mejor. Recuerda que lo mejor no tiene por qué ser lo más aparente.



TIPO DE JUEGO: SHOOT'EM UP

PRECIO: POR LAS NUBES

POR: SEGA

DESDE: MATCH-7

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PASSWORD
NIVELES: 2
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION: SEGUNDA MISION

ORIGEN

TOMCAT ALLEY retoma el argumento de Top Gun y filmes parecidos.

PUNTUACION

ORIGINALIDAD · REFLEJOS · ADICCION · ACCION · ESTRATEGIA

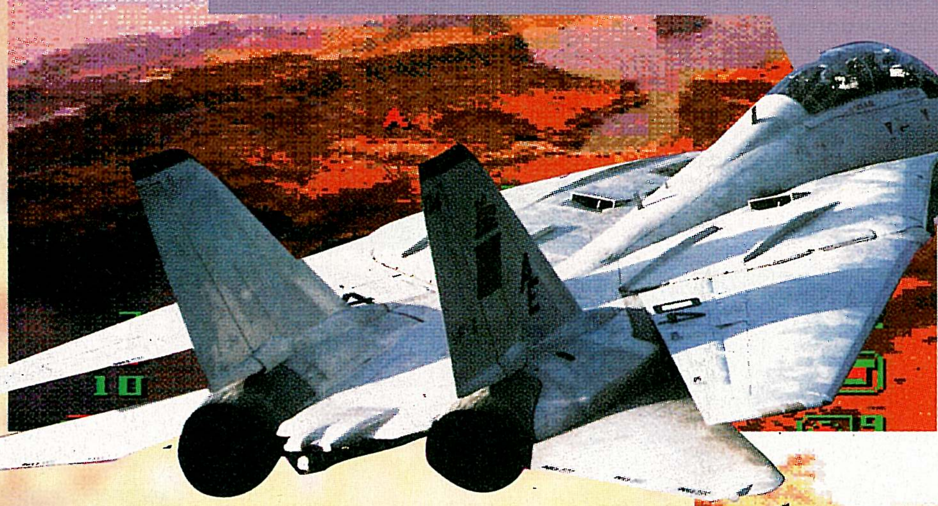
OBJETIVO

Pilota el avión más sofisticado del mundo, y regresa a la hora de la cena.

Es tan arriesgado que no deberías ni considerarlo. Estarás solo ahí fuera, sin nadie que te proteja, y te puede llevar la vida en ello. Muchos lo han intentado, pero muy pocos han regresado con un vestigio de honor y dignidad.

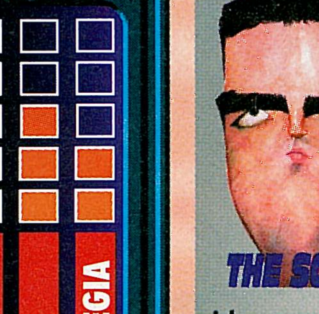
Pues bien, así que insistes en ser un actor en la película interactiva de *Mega CD*. No digas que no te avise, Aquí está... TOMCAT ALLEY. Es como esa película protagonizada por The Scope Cruise, titulada Stop Gum. Incluso iban a coger a De Lucar para el papel de bailarina tuberculosa de un local para personas no reinsertadas en la sociedad.

tomcat



▲ *FMV no significa "falta más vermouth".*

COMENTARIO



Nunca me han gustado los simuladores de aviones y TOMCAT ALLEY no es ninguna excepción. Reconozco sus virtudes visuales, y la calidad de su FMV, pero sigue sin atraerme el vivir las sensaciones que se experimentan en el interior de un avión de combate. Esto, por supuesto, es una idea personal. Probablemente sea el simulador más espectacular de la historia de las consolas, y esta afirmación no es gratuita. Pero, un aviso: en este CD no somos los pilotos del avión, sino los artilleros. Sólo decidiremos las misiones y seleccionaremos los objetivos, pero nos olvidaremos de manejar el avión. Esto hace que se pierda algo de simulación y se gane mucho en arcade. Sin duda el secreto de su tremenda jugabilidad y de su indudable éxito entre los aficionados.

VUELA SEGURO

Los pilotos del Tomcat utilizan el sistema HUD (Heads Up Display), que muestra las funciones asociadas a los joysticks. Los símbolos que aparecen en el HUD están ordenados en columnas a ambos lados de la pantalla.

PEQUEÑOS MISILES
Son lo que llevas en las alas. Pueden ser hasta 15.

MISILES GRANDES
Son más potentes y se utilizan con objetivos más grandes. Son más difíciles para apuntar al objetivo.

TIERRA/AIRE
Este dispositivo diferencia entre objetivos de tierra y de aire.

RADIO
Normalmente tendrás que responder a llamadas de la base o de tus compañeros.

CAMARA
Se puede activar en misiones de reconocimiento.

EVASION
Tu Tomcat viene armado con un dispositivo electrónico antimisiles. Se activa desde aquí. Tienes un límite de nueve evasivas por misión.

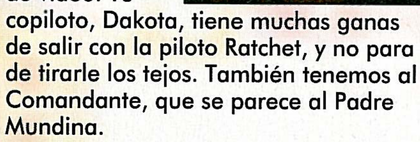




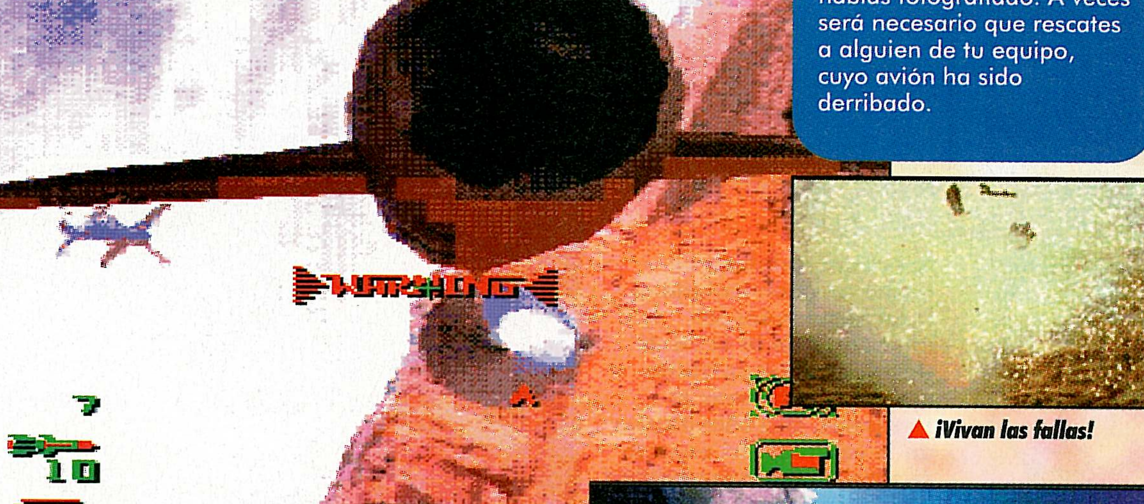
DIFERENTES PERSONALIDADES



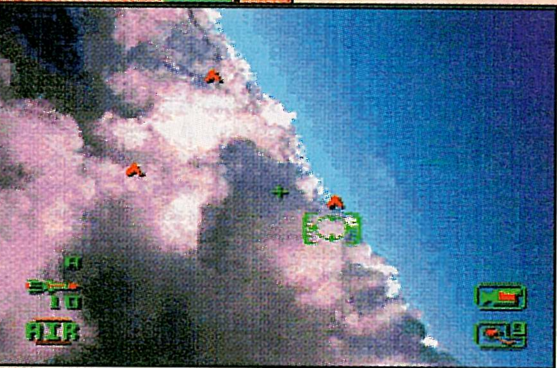
Para hacerte creer que estas volando con gente de verdad, tus compañeros tienen personalidad. Esto lo puedes comprobar por medio de las secuencias de vídeo. Tu copiloto, Dakota, tiene muchas ganas de salir con la piloto Ratchet, y no para de tirarle los tejos. También tenemos al Comandante, que se parece al Padre Mundina.



◄ *Este tipo se parece a nuestro director.*



TRIGGER HAPPY



El juego es una mezcla de reflejos y de trozos de película no interactiva. Primero elige un objetivo desde el HUD. Veras un avión justo enfrente , al que apuntas con tu visor. Para derribar un MIG, hay que hacerlo en un tiempo bastante reducido. Si fallas, le darás oportunidades para que te derribe.

COMENTARIO



THANATOS

A pesar de que, en un principio, TOMCAT ALLEY da la impresión de ser una pasada, en gran parte gracias al uso del Cinepak, el desarrollo de la acción es limitado. Al igual que en la mayoría de CD de este tipo, lo único que se nos permite es apuntar y disparar, siguiendo las indicaciones de nuestro copiloto, sin poder hacernos con el control del avión en ningún momento, con lo que el interés decae a las pocas partidas. El aspecto técnico es impecable, ya que por primera vez, el FMV es a toda pantalla y con un uso del color bastante acertado, además de la gran calidad de efectos sonoros. Lástima que todo ello no consiga levantar un compacto cargado de limitaciones.

MISIONES

La misión es varible. Una de ellas consiste en derribar un puente que previamente habías fotografiado. A veces será necesario que rescates a alguien de tu equipo, cuyo avión ha sido derribado.

▲ *¡Vivan las fallas!*

GRAFICOS — 90

▲ El mejor Cinepak que ha visto el Mega CD.
▼ Las maquetas de los aviones 'cantan'.

SONIDO — 91

▲ Buenos efectos de sonidos en las batallas aéreas.
▼ La música parece sacada de un telefilme más oscuro y cutre.

JUGABILIDAD — 76

▲ A pesar de ser un juego de FMV, la respuesta del mando es inmediata.
▼ Se repite más que una ristra de ajos.

DURACION — 65

▼ La acción se limita a apuntar y disparar, mientras nos tragamos 90 minutos de diálogos absurdos.

CALIDAD/PRECIO — 69

▲ La calidad gráfica llama la atención.
▼ Por el mismo precio me compro el vídeo de Top Gun.

GLOBAL — 71

Visualmente impecable, su repetitivo desarrollo y nula adicción le restan muchos enteros.









TIPO DE JUEGO
AVENTURA

PRECIO	UN JORNAL
POR	SPECTRUM
DESDE	LA GALAXIA

OPCIONES

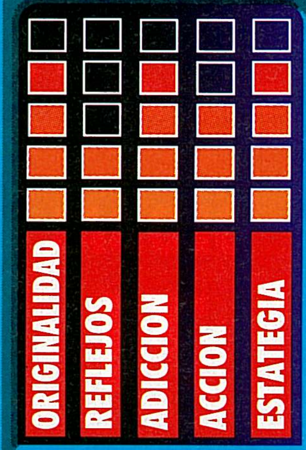
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: BATERIA
NIVELES: 1
RESPUESTA: ADECUADA
DIFICULTAD:ALTA Y DELGADA

1ª PUNTUACION
PACHULIN, PACHULON

ORIGEN

Adaptación al videojuego de la famosa serie televisiva de ciencia-ficción.

PUNTUACION



OBJETIVO

Acompaña al capitán Picard y su tripulación en búsqueda de civilizaciones.

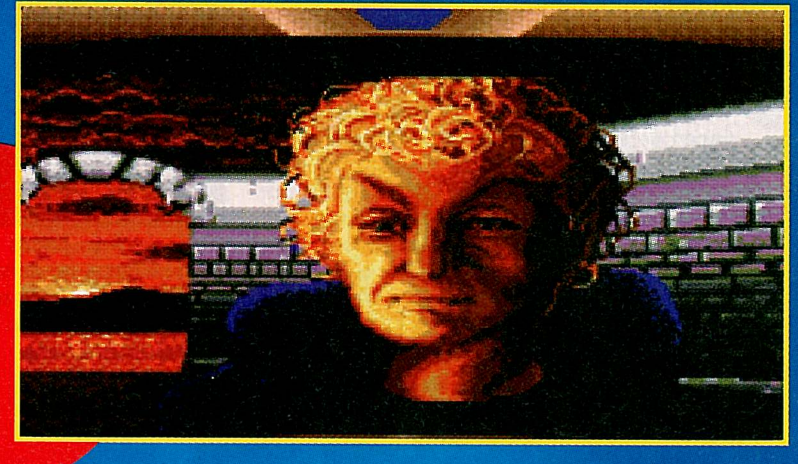
STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Contactar con nuevas culturas y explorar nuevos mundos espaciales, es el objetivo de la nave intergaláctica Enterprise.

La aventura se desarrolla en el siglo XXV, y nuestra flota estelar está encargada de la búsqueda de nuevos conocimientos para la Federación, formada por la mayoría de los planetas y culturas del universo.

El mantenimiento de la primera directiva, que prohíbe la intervención en otras culturas, es nuestro principal objetivo. De cualquier manera, nuestros enviados están atentos a cualquier amenaza en contra de la Federación.

Sólo se conoce un cuarto de la Galaxia, y la influencia del hombre es bastante limitada. Pero estamos preparados para lo que nos pueda venir encima.

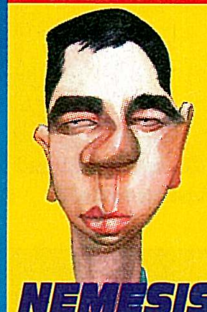




CONFLAGRACIONES

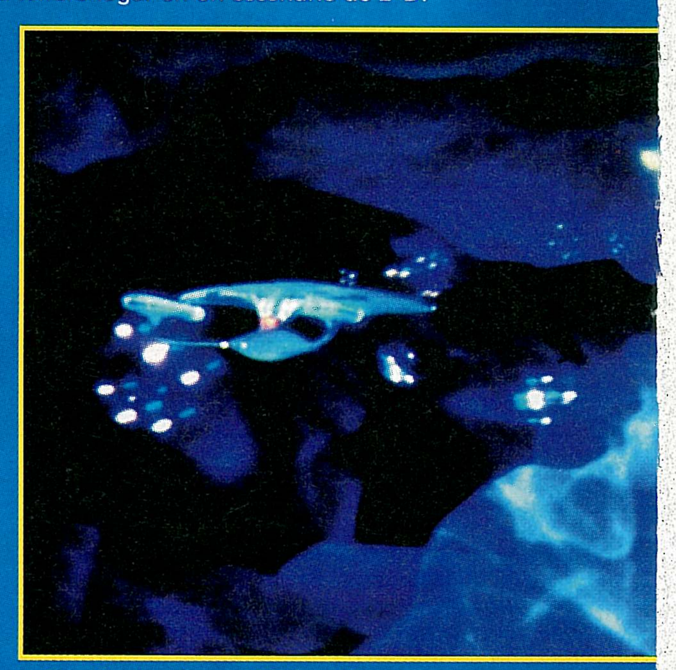
Las armas es lo último que se debe utilizar cuando te encuentras un enemigo. Normalmente tienes la oportunidad de negociar, pero si luchas, la batalla tendrá lugar en un escenario de 2-D.

COMENTARIO



NEMESIS

Spectrum Holobyte ha hecho un gran trabajo al incorporar todos los elementos de la serie de televisión a un cartucho cargado de buenas intenciones, que sólo pincha en lo referente al aspecto técnico. Una mayor calidad en los gráficos y el sonido hubiera sido el toque perfecto para hacer de STAR TREK: THE NEXT GENERATION, el relevo ideal de Star Control. A pesar de ello, y si dejamos a un lado el aspecto técnico, descubriremos un juego complejo y ameno con el que nos sumergiremos el resto del verano en expediciones espaciales, combates con los romulanos, y un gran número de situaciones más. Todo ello hará las delicias de los fans de la serie.



Una flatulencia espacial de Asikitanga.



R TREK T GENERATION

TIERRA DESCONOCIDA

La segunda parte del juego transcurre en la superficie de planetas, a los que el transportador manda equipos de cuatro personas para investigar. Esto se lleva a cabo con niveles de scroll, bastantes disparos y elementos de puzzle. La selección de los miembros se hace en la nave. Lo más aconsejable en este caso será elegir unos buenos soldados, un comandante y un médico.







▲ ¡Eso sí que es una cara de pánfilo!



UNIVERSO

La serie STAR TREK: THE NEXT GENERATION ha cubierto tantos territorios durante sus siete temporadas que ningún juego podría incluirlo todo. **Spectrum Holobyte** ha optado por tomar una sola historia y hacer de ella un juego. La tripulación del Enterprise se encuentra con una nave alienígena dañada y, al ayudarles, averiguan que en su interior hay un aparato llamado FDI que amenaza seriamente a la Federación.



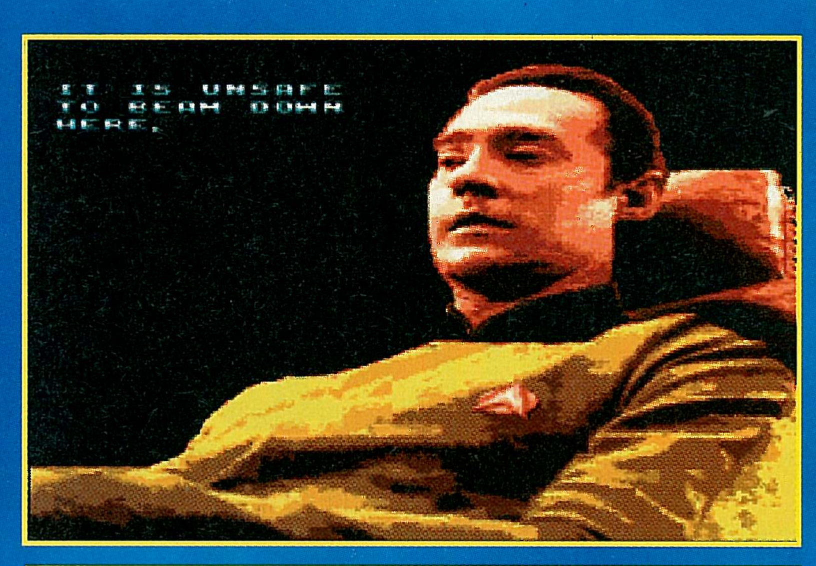
¿HAY ALGUIEN?

El panel de navegación de la nave Enterprise separa la galaxia entre sistemas y satélites en una serie de sub-menús. Será necesario que anotes la dirección de la flota estelar así como los mensajes espaciales que envíen para mantenerte en la ruta correcta.

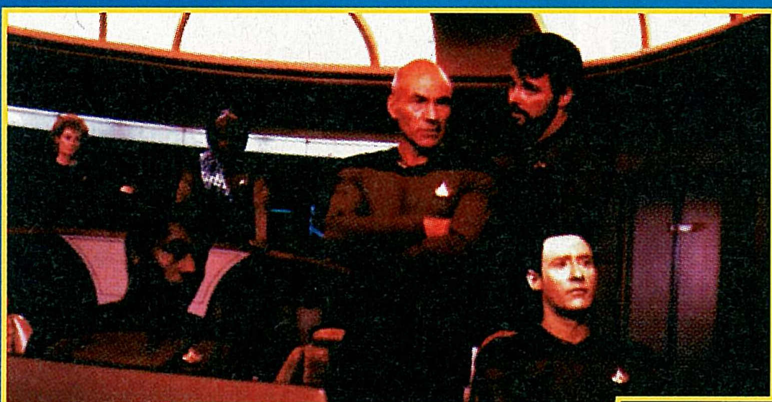


NAVE INTELIGENTE

Tu tarea será más fácil si llegas a conocer todas las funciones de la nave. Los sensores te ofrecen información sobre cualquier cosa que veas en el monitor principal.

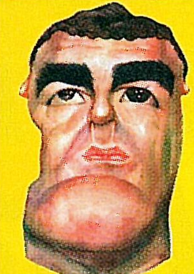






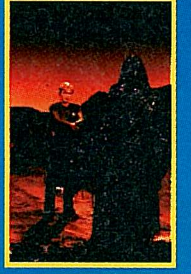


COMENTARIO



ASIKITANGA

Los programadores de La Nueva Generación han realizado un buen trabajo al incorporar tantos elementos de la tan aclamada y famosa serie del mismo nombre, que sólo el canal autonómico de madrileño se dignó a emitir. Pero también hay que decir que una vez que llevas jugadas unas cuantas horas seguidas, el juego llega a ser repetitivos; las exploraciones a los planetas se vuelven monótonas y las batallas interestelares con los cruceros Romulanos son más bien escasas. A pesar de todo es un juego esencial para los muchos fans de la serie (yo mismo), y vale la pena para cualquiera que quiera algo un poco diferente.







▲ R. Dreamer en pleno cogorzón de licor de pera.

GRAFICOS 74

▲ Las fases con scroll están muy bien realizadas.
▼ Los personajes son demasiado estáticos.

SONIDO 67

▲ Los sonidos están sacados de la serie.
▼ La horrible adaptación de la música de Star Trek.

JUGABILIDAD 75

▲ Muchas opciones, pero sin un desarrollo lineal.
▼ Cuesta controlar la mecánica del juego.

DURACION 80

▲ Los 16 megas de este cartucho ofrecen diversión para todo el largo estío.

CALIDAD/PRECIO 77

▲ Necesario para los amantes de la serie.
▼ Si no conoces el universo de Star Trek...

GLOBAL 81

Los fanáticos de Star Trek van a alucinar con esta estupenda recreación del universo creado por Gene Roddenberry.

EL ORDENADOR VIGILA SU CASA

EXPLICAMOS LOS MEJORES JUEGOS DEL MES

super PC

Nº 14 - JULIO - 1994. 795 PTAS.

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES

ORDENADORES

SEGURIDAD EN CASA

CUARTA ENTREGA

CURSO BASICO DE OS/2

JUEGOS

DRAGON'S LAIR

CONTAWIN

LA COLMENA

2 DISQUETES DE REGALO

DOOM: POLEMICA DE LOS JUEGOS VIOLENTOS

CURSO BASICO DE OS/2 Cuarta entrega de nuestro coleccionable.

ANIMATOR PRO Comparamos todas sus posibilidades.

MODEM ZOOM 28.8 Llegan al mercado informático los más rápidos módem del momento, comuníquese a 28.800 baudios.







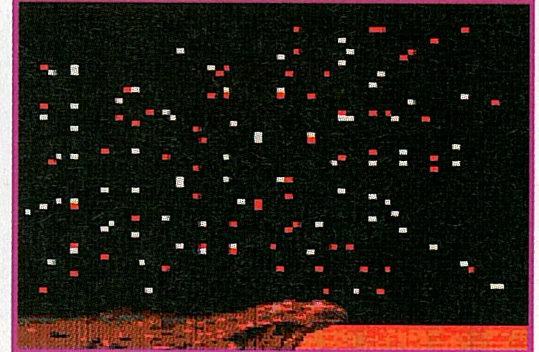
El mundo de los juegos clásicos está sujeto a todo tipo de novedades, lo que supone que la mayoría de los viejos juegos son carne de cañón, pero hay algunos como ARCHER MACLEAN'S DROPZONE que siempre sobreviven al tiempo. Este juego ha sido reciclado y renovado con un escenario que recuerda mucho a la vieja versión. Pero, pese a ello, DROP ZONE tratará siempre de un clon que salvará a científicos mientras mata a los alienígenas que intentan secuestrarlos. Por tanto, olvídate de escenarios complicados. DROP ZONE es una trama donde hay que matar a los alienígenas verdes y salvar a los científicaos azules Fácil, ¿verdad?





ARCHER MACLEAN'S DROPZONE





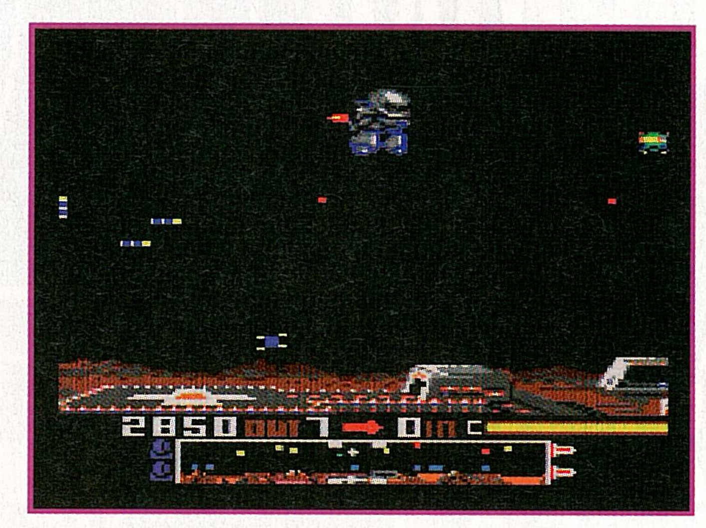
Estos pixels están más quemados que los pasillos del Liceo de Barcelona.

COMENTARIO



I.M. PREDATOR

Ya conocía las esencias de este matamarcianos después de haber jugado con él muchas veces en un viejo Commodore 64. El reencuentro no fue muy brusco. Esperaba más y mejores gráficos, peores músicas y una jugabilidad elevada. Y así ha sido. Sin mejorar las opciones y poniendo más colores sobre la palestra, este cartucho nos remite a otros tiempos, aunque parezca un tanto desfasado para los tiempos que corren.
Este DROP ZONE hay que valorarlo en función del tiempo que tienen sus ideas y de su buena puesta en escena. Por eso es un cartucho que merece, cuando menos, nuestra atención.





QUERIDOS ENEMIGOS...

En **DROOP ZONE** para ***Game Gear*** están caracterizados todos los famosos monstruos que aparecían en el juego original de **ARCHER MACLEAN'S**. Además de los clásicos bichos verdes, hay unos mutantes rojos que no paran de fastidiarte mientras juegas.

COMENTARIO



J.C. MAVERICK

Los más veteranos recordarán con nostalgia los momentos vividos con un clásico para *Commodore* y *Atari* que respondía al nombre de DROP ZONE. Su concepción, muy semejante al del clásico JET PAC de Ultimate, era un auténtico tributo al dios de la jugabilidad. Ahora tenemos una versión para *Game Gear* que, quizá por el año en que ha sido lanzado, pueda sufrir el rechazo de los que han entrado hace muy poco en este mundo. Los nostálgicos, por contra, disfrutarán de un cartucho que ha sido programado con la misma cutrez que el hardware de principios de los ochenta permitía.



ECCO THE DOLPHIN



MEGA JUEGO

Los japoneses aman los delfines. Especialmente aquellos con chips. En la redacción de MEGA SEGA ya nos quedamos bastante impresionados con el primer juego de Novotrade. Además de que no acumuló demasiados elogios, fue un estupendo somnífero para remediar el insomnio de nuestro redactor Némesis. A pesar de las críticas, la casa Sega no desiste y nos sorprende con la noticia de que la conversión para *Master System* está lista para salir, con la misma trama de la versión de 16 bits, pero con secuencias y niveles diferentes. Salvar al mundo de especies alienígenas es ahora el kit de la cuestión.

COMENTARIO



NEMESIS

Cuando empezaba a sufrir de nuevo la maldición del insomnio, la providencia me recompensa con una nueva versión del juego más plomizo y aburrido de la historia: ECCO THE DOLPHIN. No me interpretéis mal, no tengo ningún odio especial hacia la más funesta creación de Novotrade, pero es que nunca entenderé qué tiene de divertido manejar a un delfín sin otro objetivo que arrasar los bancos de atunes y rescatar a sus cetáceos compañeros. Críticas aparte, esta versión tiene una calidad gráfica bastante aceptable y unos efectos sonoros que, por lo menos, cumplen.

COMENTARIO



J.L. SKYWALKER

Resulta conmovedor ver como Sega intenta convencernos de la manera más descarada de que este ECCO es una maravilla de la programación y diversión. Lo primero no lo dudo, es más, en mi escala de valores posee numerosos enteros. Pero en la segunda faceta, sigue durmiéndome sin compasión. Este cartucho es el método más natural aparecido hasta el momento para combatir el insomnio.

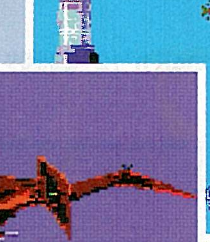
SENSORES

Ecco se comunica utilizando unas señales de sónar que lanza contra otras especies del mar. Esta señal también puede funcionar en algunas ocasiones como arma. Sin embargo, su verdadera función es la de crear un mapa circular del entorno marino.



▼ *La valeriana ha muerto. Viva ECCO THE DOLPHIN.*







▲ *Ni los textos de The Elf provocan tanta somnolencia. Sopor submarino.*

GEMELOS

Ecco fue elogiado por su originalidad, su entretenida combinación de puzzles y la facilidad para aprender a controlar el delfín. La versión de ***Master System*** es tan flexible como la original, es posible realizar los mismos saltos, loopings y demás acrobacias.

CRISTALES

La progresión en el juego se controla por los Glyphs, unos misteriosos prismas cristalinos que bloquean las cavernas submarinas. Los *Cristales Llave* dotan al delfín de una cualidad que le permite abrir los prismas. Hay algunos cristales que dan información primordial cuando el protagonista les habla.



GRAFICOS 89
▲ El sprite del delfín está fantásticamente animado.

SONIDO 70
▲ Efectos sonoros correctos, pero nada más.

JUGABILIDAD 51
▼ Aburrido hasta el exceso, DOLPHIN es ideal para curas de sueño.

DURACION 50
▼ Ni Costeau aguantaría este juego durante más de dos horas.

CALIDAD/PRECIO 95
▲ Sólo vale la pena por sus propiedades como somnífero.

GLOBAL 50
Si la versión Mega Drive ya era aburrida y pesada, esta es un verdaero ladrillo lúdico.

CONSIGUE TODOS LOS JUEGOS QUE COMENTAMOS



Cada mes, en la sección Reviews examinamos, comentamos y puntuamos los juegos más actuales.

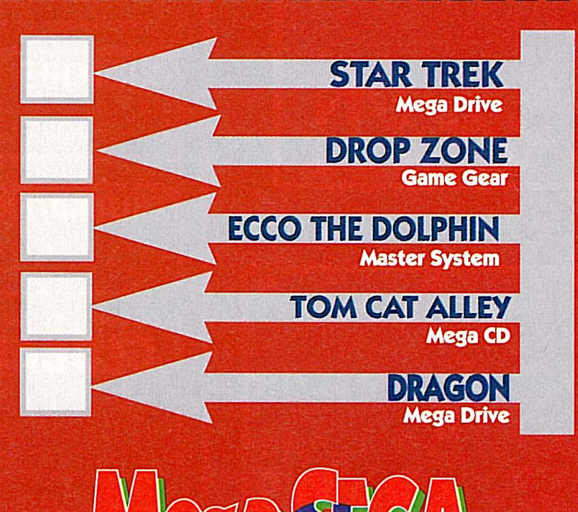
¿Quieres hacerte con ellos?



Regalaremos un sólo juego por cada Review. No puedes optar a todos los títulos, por ello, en el cupón, deberás marcar con una cruz el cartucho que más te gusta y así, si eres uno de los afortunados, recibirás el juego elegido.

Manda tu cupón (no se aceptarán fotocopias) antes del 18 de Julio si quieres optar a alguno de los premios.

Recorta y envía este cupón a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista MEGA SEGA. C/ O´Donnell nº12 -28009 MADRID.
Indicando en una esquina del sobre JUEGOS REVIEW.



Nombre: ____________________

____

Apellidos: ____________________

____

Dirección: ____________________

____

Población: ____________________

Provincia: ____________________

Teléfono: ____________________

C.P. ________ **Edad:** ________

Modelo de consola: ____________________

____

TOP 10

	MEGA DRIVE			MEGA CD	
SEGA	VIRTUA RACING	1	SONIC CD	SEGA
CAPCOM	STREET FIGHTER II SCE	2	THUNDERHAWK	CORE DESIGN
SEGA	SONIC 3	3	SILPHEED	SEGA
ACCLAIM	MORTAL KOMBAT	4	BATMAN RETURNS	SEGA
ACCLAIM	NBA JAM	5	FINAL FIGHT CD	CAPCOM
BANDAI	DRAGON BALL Z	6	MORTAL KOMBAT CD	ACCLAIM
SONY IMAGESOFT	SENSIBLE SOCCER	7	DRACULA UNLEASHED	SEGA
SEGA	ALADDIN	8	DRAGON´S LAIR	READY SOFT
SEGA	STREETS OF RAGE 3	9	GROUND ZERO TEXAS	SEGA
ELECTRONIC ARTS	EA SOCCER	10	YUMEMI MISTERY MANSION	SEGA

ESTRELLAS 6

	MEGA DRIVE	MEGA CD
PRESENTACION	SUBTERRANIA	NHLPA'94
CONVERSION RECREATIVA	VIRTUA RACING	FINAL FIGHT CD
DIVERTIDO	SENSIBLE SOCCER	SWITCH

	MASTER SYSTEM		GAME GEAR	
SEGA	ALADDIN	1	SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT
CODEMASTERS	MICROMACHINES	2	DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAM MACHINE	SEGA
ELECTRONIC ARTS	ROAD RASH	3	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM

MEGA GOLFO



EL ABUELO LLOROSO

Hola Tío. Casi se me caen las lágrimas al ver que todavía sobrevive algún carcamal de aquellos que se gastaban la paga (en monedas del generalísimo) en jugar a los añorados SPACE INVADERS, MOON CRESTA o SCRAMBLE, para luego soñar con comprarse un *Spectrum* o (el súmmum) un *C-64*. ¡Ya creía que era el único!
Ahora, feliz poseedor de una *MD*, mis problemas no cesan: ¡me gustan los juegos de Rol!
A ver si puedes hacerle un favor a un excombatiente de las recreativas en blanco (o naranja) y negro, y me dices qué debo hacer para conseguir juegos como LANDSTALKER, SWORD OF VERMILLION o SHINNING FORCE en cualquier idioma, excepto en *Chinaka*.
Y, ya que estamos, ¿me compro el *Mega 32* o espero la llegada de la *Saturn*?
Sigue dando caña a esos tipejos que, bien enviando cartas o escribiendo artículos, sólo demuestran su patética mediocridad. Después de tanta palmada en la espalda, ya debes estar para echar la pela, así que dejo de darte jabón. Adiós y que te ... un pez.

✉ *The Old Player.*

ENVÍA TUS CARTAS A:
REVISTA MEGA SEGA
SECCIÓN MEGA GOLFO
C. O'DONNELL, 12
28009 MADRID

GOLFO: No desesperes, no eres el único carcamal adicto al SPACE INVADERS o ASTEROIDS que circula por estos lares. Sin ir más lejos, el momio de nuestro redactor jefe presume de haber pasado gran parte de su infancia en los salones recreativos jugando a verdaderos clásicos... pobrecillo, como si nosotros no supiéramos que en realidad estaba todo el día en la calle, vendiendo castañas en un polvoriento y húmedo quiosco. Pero en fin, él prefiere mantener la ilusión de una infancia feliz, y nosotros no somos nadie para quitarle al pobre animalillo la alegría.
En cuanto a los juegos de Rol para *Mega Drive*, siempre ha sido bastante difícil (pero no imposible) encontrarlos en España. Todavía podrás hallar en algunas tiendas especializadas ejemplares del PHANTASY STAR II y III en versión *Genesis* (sin problemas de incompatibilidad, ya que eran de cuando los cartuchos no estaban protegidos). En estas mismas tiendas podrás conseguir también el SWORD OF VERMILLION (que tiene algunas de las mejores melodías creadas para la *Mega Drive*). Respecto al SHINNING FORCE y LANDSTALKER, es casi seguro que no saldrán de manera oficial en España, por lo que te recomiendo que los consigas en Inglaterra o algún otro país de Europa, ya que estos sí están protegidos en su versión *Genesis*.
Cómprate el *Mega 32*. Lo de la *Saturn* va para largo.

UN CRETINO INTEGRAL

Mi Querido Mega Golfo: te envío porque, entre otras cosas, estoy muy indignado con la tira de estupideces que puedes llegar a contestar a los pobres sacrificados que te escribimos cartas sólo para que no se venga abajo tu sección.
No entiendo como alguien con un cociente intelectual inferior al de un garbanzo cocido puede tener tanta imaginación a la hora de contestar a las cartas. Eso respecto a tu cerebro, porque, respecto a tu aspecto: ¿cómo puedes ir con esa pinta de cretino, que te caracteriza, y quedarte tan ancho?
Quiero que me respondas a estas preguntas, si tu cerebro te lo permite, para que me saques de algunas dudas:
1- ¿Quién es tu peluquero?
2- ¿Y tu sastre?
3- ¿Te tiñes el pelo?
4- ¿Cuál es tu consola preferida?
5- ¿De dónde has robado esa moto tan cutre que llevas?
6- ¿Has ido al colegio alguna vez?
7- ¿Eras el primero de la clase?
8- ¿Por qué eres tan capullo?

PD: Espero que disfrutes contestando mi carta. Se despide tu crítico número uno.

✉ *Fernando Arroyo (Madrid).*

GOLFO: Me sorprende que estés indignado, y me asombra aún más que sepas el significado del término cociente intelectual... ¿Te la ha enseñado tu papá o la has aprendido de la cubierta

de una caja de cereales? En cualquiera de los dos casos, siempre será mejor tener el cerebro podrido como yo, que tenerlo en el trasero, como otros.
1- El eminente Joperra Von Krolock, especialista en estética y famoso benefactor de niños aquejados de "Estupidez anormaloide". Si quieres le doy tu dirección y podrás acogerte a su plan de ayudas y reinserción... estupidez no te falta.
2- No creo que te interese saberlo, ya que nunca vas a poder quitarte el saco de patatas que llevas por traje.
3- Me lo tiño con la sangre de los cientos de necios como tú, que sólo escriben necedades y demás paridas varias.
4- Cualquiera que me divierta y esté fuera de vuestro alcance.
5- Es la que antes utilizaba tu padre para hacer el reparto de melones a domicilio.
6- ¿No te acuerdas de mí? Era el niño que te incrustaba la cabeza en el water en todos los recreos. Ahora que soy mayor me arrepiento de lo que hice. Debería haber tirado de la cadena antes de hundirte la cabeza dentro.
7- El resto erais tan pollinos que no me resultaba difícil ser el primero.
8- Será que se me está pegando vuestra cretinez impulsiva.

EL CRITICON DE DOS DUROS

Despreciable Mega Golfo: no tengo ni la más remota idea de cómo es posible que cada mes vea en el escaparate de mi quiosco de siempre una basura en forma de revista y que encima cueste 350 pelas. ¡Y yo, inocente de mí, voy y me la compro! No tenéis ni idea de cómo hacer una revista de consolas. En comparación con otras, las secciones son ridículas, los comentarios dan asco y los nombres de los comentaristas más todavía. Por cierto, ¿los números de las puntuaciones los cogéis de un bombo del bingo o qué? ¡Y tú, cosa repulsiva de metro y medio, engendro demoniaco de la unión entre *Super Nintendo* y *Game Boy*, que desperdicias diez páginas de las 15 que tiene tu revista para exponer comentarios tan absurdos como tu cara, dignos de un trotamundos! Pero no quiero decirte cosas fuertes, prefiero esperar a que cumplas los diez años. Vamos ahora con tu vida sentimental. El otro día vi a tu novia, sí, esa chavala de 93 años que vende roscos en el contenedor de al lado. Por cierto, dile a tu hermano que deje de robar a las viejas, que un día de estos lo van a pillar. Hazme caso, que le vas a dar un disgusto a tu padre, que el pobre ya tiene bastante ganándose la vida limpiando zapatos. Adiós capullito.
PD: A ver si tenéis lo que hay que tener para publicar esta carta. ¡Ah!, besos para tu hermana, esta noche iré a hacerle una visita.

✉ *Jorge R. Serrano. (Malaga).*

GOLFO: Que nos critiquen los lectores habituales... pase; que lo hagan los que compran la revista hace poco... bueno; pero que se meta con nosotros un cretino consumado que sólo se ha comprado la revista una vez, eso sí que no lo aguanto. A ver, pedazo de criatura, ¿que problemas tienes con la revista? Puede que no sea la mayor maravilla de la historia y que necesite unos cuantos cambios más, pero, desde luego, es la mejor revista especializada en Sega que hay en el mercado. Puede que los nombres de los comentaristas no sean de tu agrado (seguramente vienes de otras publicaciones en las que se firma como Flor de Hinojo, Pompis Sonrosado o Chichilla salerosa), pero tienes la seguridad de que los que firman los artículos saben lo que es una consola y han jugado con alguna al menos una vez en su vida. Respecto a las puntuaciones, esta revista se enorgullece de ser la única que puntúa los juegos sin ninguna presión exterior y sin dejarse llevar por publicaciones ajenas. O si no, como te explicas que seamos la única capaz de darle un 58% al ECCO THE DOLPHIN, cuándo el resto de publicaciones le da más de un 90%, a pesar de que sea uno de los cartuchos más aburridos, lentos y pesados que han visto la luz del día.

PD: Gracias por los recordatorios hacia mi familia. Por cierto, cuando vayas a visitar a tu padre a Alcalá Meco este fin de semana, no te olvides de contarle lo de la fuga de tu madre con Mohammed *Three Legs*, el vendedor persa de alfombras. Claro, eso si el chulo de tu hermana te permite salir del antro donde actúas de contorsionista sobre la barra.

PROBLEMAS CON LA FAMILIA

Querido Mega Golfo: hacía ya mucho tiempo que no compraba vuestra revista. Entonces tu estilo y forma de ser ya me parecían bastante desagradables. Sin embargo, ahora, algún tiempo después, has cambiado y no a mejor. Por eso he decidido escribirte, ya que soy consciente de que te ganas el pan respondiendo a cartas como la mía. Pues bien,



CON EL ROSTRO ENJUTO Y EL ALMA SERENA.

Alvaro Calvarro, de Zamora, nos manda su personal visión del malo más malo del STREET FIGHTER II: Mr. Bison (más conocido como Vega en la versión japonesa). No es de extrañar que Ryu y los otros se acongojen de miedo cada vez que tienen que enfrentarse a semejante individuo, con esa dentadura cualquiera le dice algo. A propósito, ¿Qué ha sido del otro brazo? ¿Acaso lo habrá perdido en uno de sus múltiples escarceos amorosos con Blanka, la bestia brasileira?

PD: Felicitaciones por el espléndido titular que encabeza el dibujo. ¡Qué grandiosidad! ¡Qué fuerza visual! ¡Qué juego de luces y sombras! Con un trazo tan poderoso como el tuyo dejaba los estudios y me dedicaba a diseñar letreros de películas.

CELL EL PALOMITERO

Aquí tenemos en plena estampa chulesca a Son Goku jugando a los chinos con Cell, que estrena un nuevo atuendo veraniego, respetando sus típicas vestimentas verdes, pero con el añadido de un estampado palomitero que nos hace recordar el mejor estilo hortera y chillón de las camisas de De Lúcar.



MEGA GOLFO

ahí van mis preguntas:
1- ¿Eres así de desagradable porque tienes almorranas y el médico te ha recetado unos supositorios?
2- ¿Ensayas los insultos delante del espejo o de la foto de tu madre? (De tu padre no creo, ya que supongo que hay una lista de más de mil candidatos).
3- ¿Por qué te llamas Mega Golfo y no Mega Golfa? ¿Quién me asegura a mí que no te has hecho un cambio de sexo?
4- ¿Quién es el subnormal que escribe esas sandeces al lado de las fotografías? ¿Alguien de tu familia tal vez?
Bueno, yo ya me despido, no sin antes recomendarle a vuestro dibujante que, para dibujar mejor (y no hacer esos garabatos que hace ahora), lo que tiene que hacer es coger el lápiz con la mano y no con la nariz, que así no se puede dibujar bien. Por último, te aconsejo que te dediques exclusivamente a la fabricación de agujeros para los donuts, ya que esa actividad requerirá de toda tu inteligencia.
Hasta otra ¿Mega Golfo o Mega Golfa?

✉ *T.P.M*

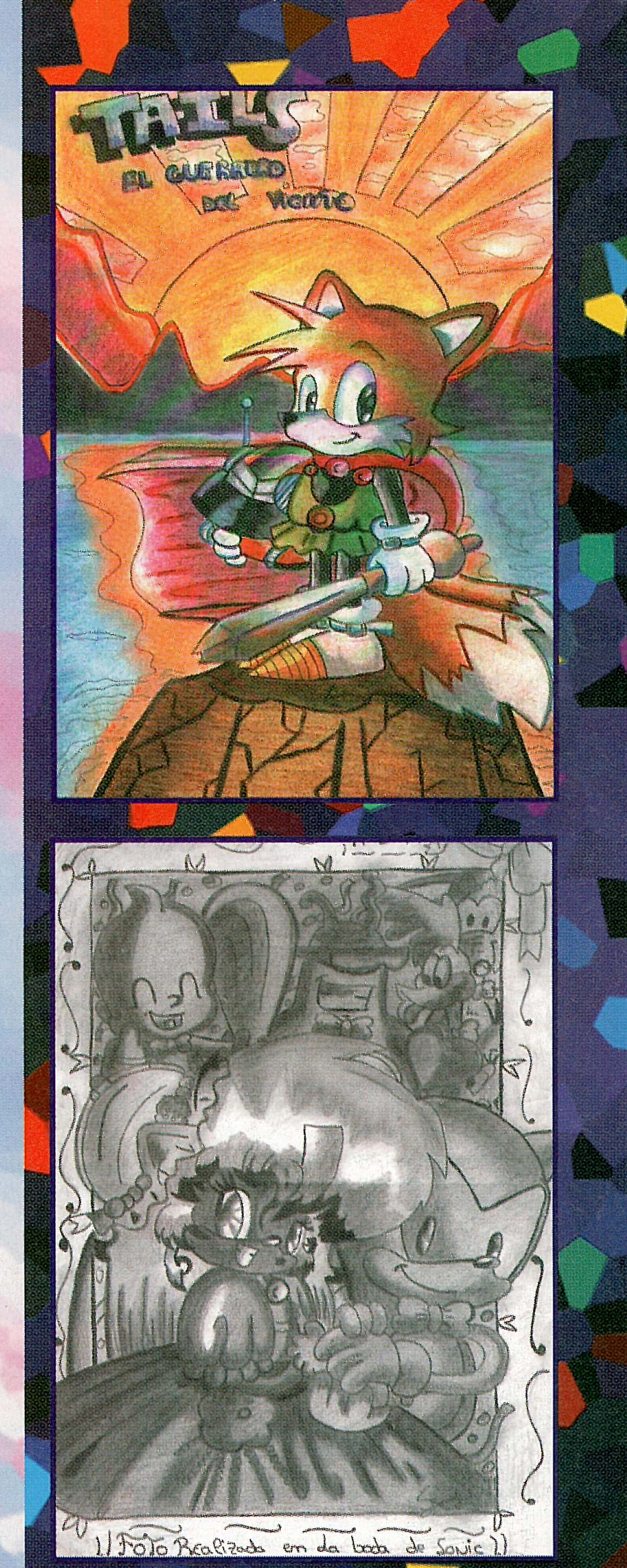
GOLFO: Mejor ganarme el pan en secciones como esta, que hacer lo que haces tú, vendiendo tomates podridos en los bordes de la carretera.
1- Soy así de desagrable desde que fui terrible víctima de un traumatismo visual tras ver a tu madre en traje de baño. No estaba preparado para presenciar algo tan horrible y grasiento.
2- Tú podrías hacer exactamente lo mismo con tu padre, eso si alguna vez saca la cabeza de la alcantarilla donde vive.
3- ¿Acaso te importa de qué sexo sea? En tu caso es algo anecdótico, ya que no ligas desde que te depilaste la entrepierna con la Black & Decker de tu abuelo.
4- Podría hacerlo alguien de la tuya, eso si les dan permiso en la prisión de Carabanchel, donde cumplen penas mayores por traficar con aceitunas jienenses engordadas con clenbuterol.
5- Viniendo de alguien que todavía sigue contando con los dedos, tu comentario sobre las habilidades de nuestro dibujante es tan gracioso como estimulante.

LA FAJA DE LA ABUELA

Hola Mega Golfillo: me gustaría hacerte diez preguntas a ver si te dejo en ridículo, alguna vez.
1- ¿Te cambias de calzoncillos todos los días?
2- ¿Sabes cuántos son 999.999 + 999.999?
3- ¿Y 9.000.999 +1?
4- ¿Tienes perro o padre y madre?
5- Aquí te daré un bollycao para que le hagas un agujero como a los donuts.
6- Digas lo que digas, los pelos del sobaco también abrigan.
7- ¿Te huelen los pies y el culo también?
8- ¿Te lavas?
9- ¿Tienes tarjeta de crédito?
10- Por último, ¿cuántos pelos tienes en total?

✉ *Joaquín Romero (Sevilla)*

GOLFO: 1- Sólo cuando voy de visita a tu casa. Los sucios se los regalo a tu madre para que los use a modo de condimento para su famoso cocido de los domingos.
2- 1.999.998, o sea el número de talla de la faja de tu abuela.
3- El número de talla de la faja de tu abuela, después de ingerir un suculento plato del ya mencionado cocido de tu madre.
4- ¿Y tú?
5- Gracias, pero no entiendo para nada el significado de tu frase. La próxima vez hazme la pregunta sin beneficiarte antes una botella de desinfectante para baños.
6- Tú lo debes saber mejor que nadie, los usabas para abrigarte en las frías noches invernales, mientras vendías cerillas en plena calle.
7- Seguro que los dos no huelen ni la mitad de mal que tu apestoso aliento.
8- Sólo en las noches de plenilunio.
9- No me hace falta, cuándo quiero dinero tan sólo tengo que vender vuestras cartas al trapero.
10- Uno sólo. En mitad del pecho y de caracoleo incesante.



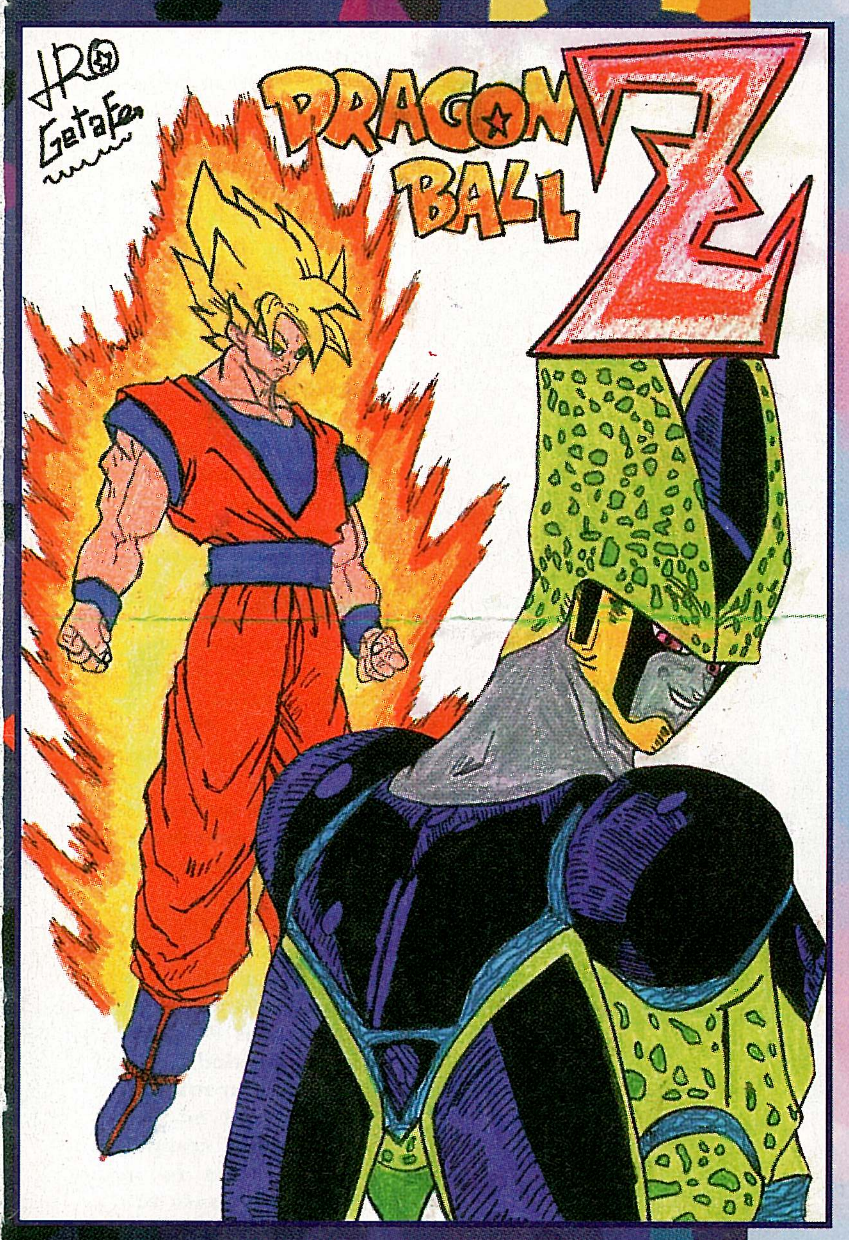
LA BODA DEL AÑO

Cual secuencia de culebrón barato, Susana Pérez nos invita a presenciar una bonita imagen de la ficticia boda de Sonic con una jovencita de largos vestidos y exagerada cabellera, llamada extrañamente Segui Ewald. Si los anteriores dibujos de Susana eran buenos, este roza casi la perfección.



TAILS, EL GUERRERO DEL VIENTO

Con esta fantástico dibujo abrimos la trilogía de Susana Perez Tirado, una lectora de Barcelona que ha deleitado las retinas de la toda la redacción con sus maravillosas ilustraciones. En esta ocasión, Susana nos presenta las nuevas aventuras del, en otro tiempo, compañero de Sonic, Tails. Tras ser el eterno segundón del puercoespín más famoso del mundo, Tails se ha armado de valor y bajo la identidad secreta del Guerrero del Viento, se dedica en la actualidad a velar por la seguridad del Plan Hidrográfico Nacional. En la imagen podéis verle haciendo una de sus habituales guardias a orillas del pantano de San Juan, en pos de bañistas furtivos y patos libidinosos.



NENA, ENCIENDE MI FUEGO

Javier Ruiz nos envía desde Madrid una nueva estampilla de Dragon Ball Z (original, el hombre). En ella podemos observar como Son Goku está a punto de tostar con el demoledor calor que desprenden sus sobaquillos a Cell, el gladiolo mutante. Este, por supuesto, no teme para nada el ataque del Super Saiya y mantiene una pose tan chulesca como torera.

EL HOMBRE BASURA

¿Qué tal Mega Mi...Golfo? Te escribo desde Madrid, y, ya que he tenido varios exámenes seguidos, me voy a desahogar contigo.
Tengo una *Super Nintendo* y compro la revista por que es la mejor ¿Qué pasa? Como soy un chaquetero, me cambio a Sega (lo digo por caerte bien, pero Sega es como un chicle pegado en el culo).
Por ahora el *Mega CD* es un fracaso ¿O no? ¿Dónde están sus juegos con calidad? ¡Ah, claro! Están hechos para un mutilado como tu, que lo único que sabes es apretar un botón en un tiempo determinado, con tu M...-CD y con lo único que te queda sano: tu dedo del pie. ¡Ah! A ver si nos lavamos, porque el otro dia fui a O'Donnell 12, justo a tu silla, y estaba llenita de ladillas.
Otra, tu Mega WC sólo tiene un juego bueno, el RANMA 1/2, que nunca vendrá, ¿O sí? y el MORTAL KOMBAT CD ¿qué? por lo que veo no lo anuncian mucho, debe ser que una M. como lo poco que queda de ti.
MEGA CD x 100.000 = Spectrum 128 K / 100.000.000. Esta es la fórmula que tienen los de Sega.
Eres asqueroso, repugnante y, además, imbécil y miedoso porque no te atreves a contestarme. ¿Verdad? ¿Es que tu madre te lo ha prohibido por si te pego?
Anda y contesta, porque te mandaré otra carta... que vaya. Ya me he desahogado, Mega Golfo. He de darte mi enhorabuena por tus insultos. Mega Golfo: gracias por ser el objeto de mi desahogo.

PD: ¡Ah! Dile a Némesis, cuál es el truco para que te echen de la revista, por que lo he intentado y hay mucho enchufe en este juego.

✉ *Miguel Págola de las Heras.*

GOLFO: Antes de contestar a toda la sarta de mamoneces con las que has decorado tu carta, voy a aclarar una cosa de una vez por todas: ¡soy un colaborador y escribo esta sección desde un punto indeterminado de la geografía española! Eso significa que si has visto una silla llena de ladillas en O'Donnell 12, que es la calle de Madrid donde está ubicada la redacción de la revista (esto es para los lectores de mente ágil que aún no lo sepan), sería por que tu padre nos habría hecho una visita de negocios, de esas en las que vende argollas para cortinas de cuarto de baño, dejando tras de sí su rastro, en forma de parásitos.
Como ves, no sólo me he atrevido a contestarte, si no que además te reto a que te laves de una santa vez, para comprobar que realmente eres un ser humano de verdad, y no sólo un complejo ser mutante compuesto por restos mucosos resecos, roña atigrada y detritus perenne.

¡QUE SE MUERAN LOS FEOS!

Hola queridísimo: aprovecharemos esta carta (un amigo y yo) para decirte que tu nombre parece salido de un filme japonés de aún más bajo presupuesto que Godzilla; deberías trabajar en la serie Ultraman. ¿Tendrás el valor un día de sacar tu foto para los lectores de esta (magnífica) revista? ¿O es qué tu cara se asemeja al trasero de un mandril con almorranas? Insultos aparte, estuviste *dabuten* con el panoli de La Pampa. Le dejaste cortado. También tengo que decirte que esta sección es genial, espero que no desaparezca nunca porque me río un rato con las contestaciones de tus cartas.

PD: ¿Puedes hablarme un poco sobre el juego de DUNE II para *Mega Drive*?

✉ *David Bordas y David Morales.*

GOLFO: Por increíble que parezca, estuve hace un par de meses a punto de publicar mi foto en la sección, pero mi redactor jefe me recomendó que desistiera de ello. La razón era simple: la pureza de mi rostro podría inducir a decenas, cientos de horrorosos lectores, al suicidio colectivo por no poder poseer una faz tan afortunada como la mía. Así que por el bien de la humanidad, he decidido no desvelar mi verdadera imagen para que todos los feos del planeta sigáis felices y contentos, sin peligro de que os quite vuestras peludas y gordas novias.

PD: Es un simulador estratégico a la usanza SIM CITY, que ya apareció hace algún tiempo en los ordenadores domésticos.

EL HOMBRE MASTER

Hola Megacapullo. Soy fan de MEGA SEGA y tengo algunas preguntillas. Soy poseedor de una *Master II* y una *Mega Drive*.
1- ¿Saldrá el DRAGON BALL para la

MEGA GOLFO

Master?¿Cuánto valdrá?
2- ¿Saldrá RANMA 1/2, también para la *Master*? ¿Cuánto valdrá?
3- ¿Saldrá un CD para la *Master*?
4- ¿Por qué en la *Master I* se podían meter pastillas (pastillas de juego, claro) y en la *Master II* no?
5- ¿Saldrá algún juego para la *Master II* en que el bueno sea un malo?
6- ¿Saldrá el MUSCLE MAN para la *Master II*? ¿Y para la *Mega Drive*?
Espero que me contestes a todas las preguntas.

✉ *Alvaro "Cocoloco" (Valencia)*

GOLFO: 1- Saldrá a finales de año y costará unos 75 Dracmas Astures.
2- Salió hace cosa de tres años bajo el nombre de SONIC THE HEDGEHOG. En él, Ranma se camuflaba bajo el aspecto de un puercoespín azulado y muy, muy veloz.
3- Saldrá dentro de unos seis años, e incluirá la posibilidad de ver películas en *FMV* (Full Motion Video). Los primeros títulos que se pondrán a la venta seran: La Vida es una Tómbola, con la insigne Marisol, Sor Citröen, con Gracita Morales, y los mejores momentos de la historia de Eurovisión (Se rumorea que a este último se le ha añadido un modo Gore, totalmente inédito en otras versiones).
4- ¿Quién te dijo que no se podían meter pastillas? Yo a la mía le doy de todo: Aspirinas, antiácidos, adelgazantes... e incluso algún laxante que otro.
5- Todo depende de la filosofía con la que mires el juego.
6- Si te refieres al famoso arcade protagonizado por nuestro orondo redactor jefe, las últimas noticias indican que el proyecto ha sido anulado hasta encontrar un personaje más carismático y atractivo como, por ejemplo, un gorrino grasiento.

YO NO SOY YO

Odiado Golfo: antes de escribir lo que pienso, te advierto que, digas lo que digas (seguro que me pincharás e intentarás ponerme en ridículo), te escribiré con mis contestaciones, mes a mes, si hace falta. Yo no soy como el Mega Mamón.
1- Toda la revista ha cambiado. Han cambiado las secciones, los decorados y los comentaristas. ¿Cómo puedes demostrar que eres el mismo Golfo de siempre?
2- Dices que muchas personas son cobardes por esconder su nombre bajo pseudónimos o bajo el anonimato. Pero piensa que en eso te incluyes tú. ¿A que no eres capaz de mostrarte tal como eres? Seguro que en el fondo eres otro *pringao*.
3- Esta carta la tengo bajo el anonimato. Pero, si te esfuerzas en utilizar tu oxidado cerebro, sabrás quien soy. Si te fijas en mi letra, he escrito en otra sección.
4- ¿Qué sabes del Mega Mamón? ¿Te siguió escribiendo cartas o dejo de escribirte?
5- ¿Eras buen estudiante? ¿O eras de esos niños marginados por sus amigos por violento y conflictivo a causa de traumas familiares?

PD: Espero que al menos te atrevas a publicarme la carta.

✉ Anónimo (por ahora).

GOLFO: 1- Si quieres te muestro la marca de nacimiento que tengo en la entrepierna.
2- ¡Pero si es mi verdadero nombre! El cura me bautizó como Mega Golfo Encarnación Atodos Porsaco. Bonito, ¿verdad?
3- ¿Acaso crees que voy a perder mi precioso tiempo comparando la letra de un mentecato como tú? No te des tanta importancia, tío. Seguro que ni tus mismos padres reconocerían tu asquerosa letra.
4- Se casó con tu antigua novia, (esa que destripaba carneros a escupitajos en el matadero), y tuvieron Mamonitos.
5- Al menos tuve la suerte de ir al colegio. Otros, como tú, se contentaron simplemente con seguir los cursillos de cocina de la primera cadena.



EXPLOSION DE COLOR

Estamos ante lo que es, seguramente, el mejor dibujo que hemos recibido en la historia de Mega Sega. Con tan sólo trece años, Susana Pérez Tirado es toda una artista en potencia ante la que no caben ni la ironía ni el sarcasmo. Tan sólo pedirte una cosa Susana: nunca dejes de dibujar, porque tienes un gran futuro ante ti. El tiempo nos dará la razón.

SUPER ¡UNA DE GAMBAS!
SPECIAL CHAMPION EDITION

Tras unos cuantos meses de benevolencia, en los que la competencia no ha hecho demasiada gala de sus "habilidades" a la hora de meter la gamba, os ofrecemos una entrega especial de la sección mas odiada y temida: "Super ¡Una de Gambas! Special Champion Edition". En ella podréis encontrar algunas de las meteduras de pata más escandalosas y legendarias, para diversión de grandes y pequeños. Por último, me gustaría pedir disculpas, si en algo he ofendido a ciertas personas de otras publicaciones, con mi sinceridad y estilo directo.

P.D.: la asquerosa frase anterior se la dedico a aquellos infelices que se dan por aludidos cuando el baile no va con ellos. Se dan más importancia de la que tienen.
Un último aviso: ¡viva los relojes suizos!

DE FANTASMAS ESTA EL MUNDO LLENO

HOBBY CONSOLAS
Número 33.
Pag. 40
Sección: Arcade Show

Haciendo referencia a la pasada Feria Española del Recreativo (FER) que tuvo lugar en Madrid el pasado mes de abril, nuestro amigos de **HOBBY CONSOLAS** dicen lo siguiente: "Lástima que la entrada estuviera restringida para los profesionales del sector y unos cuantos medios de comunicación (de los que **HOBBY CONSOLAS fue la única revista especializada que estuvo presente**)."

GOLFO: Lamento quitaros la ilusión de ser los únicos profesionales especializados del sector, pero resulta que también nosotros estuvimos en el FER. Además fuimos más listos, ya que mientras nosotros nos dedicábamos a jugar al RIDGE RACER y al DAYTONA U.S.A., vosotros teníais que trabajar como enanos sacando fotos, apuntando datos y siguiendo las indicaciones del guía chino, obsequio de los responsables de la feria (que además les tuvo tres horas comentando las maravillas técnicas de la máquina de patatas fritas). Como prueba de ello, aquí tenéis el pase de uno de los miembros de esta redacción, que no sólo se lo pasó como un enano con el RIDGE RACER, sino que además consiguió algunas cosillas del stand de **Capcom** realmente alucinantes.
PD: No os hagáis los chulos, porque sabemos la verdadera razón de vuestra presencia en el FER. **Hobby Press** estaba invitada en realidad a la feria anual de **Turrones El Lobo** que se celebra en el pabellón de enfrente, pero os colásteis en la feria de los recreativos gracias a la dotes seductoras de una joven karateka que vive en Toledo. Lo sabemos todo.



Feria Española del Recreativo
27, 28 y 29 de abril de 1994
Pabellón de Cristal
Patronato de la feria de Campo
MADRID

Nombre/Name BRUNO SOL
Empresa/Firm SUPER JUEGOS

NO ES UN GAMBAZO CUALQUIERA

MEGA SEGA
Numero
Pag. 81
Sección: P+R

En uno de los pies de foto se podía leer lo siguiente: "X-MEN es uno de los juegos basados en cómic que van a aparecer próximamente".

GOLFO: Podríamos achacar este gambazo a "los duendecillos de la imprenta" y todas esas ñoñerías que sueltan en la competencia. Pero en **MEGA SEGA** no somos así. Reconocemos nuestros errores, los mostramos al mundo con la mayor de las chulerías y nos pasamos a los duendecillos por el forro de las desvergüenzas. El X-MEN de ***Mega Drive*** apareció hace una eternidad, es malísimo, y nos alegramos de meter la pata de esta manera. Así la competencia vé que no son los únicos inútiles. A ver si con ello conseguimos que dejen la terapia de grupo, al que les sometió su director tras el gambazo del MAGICAL TURBO HAT FLYING ADVENTURE.

M.A.D. SE UNE A LA FIESTA

HOBBY CONSOLAS
Número 33.
Pag.29
Sección: GAME MASTERS

"**Rare Ltd.** es una veterana compañía que comenzó su andadura hace 20 años, realizando juegos para máquinas recreativas. Fue la primera realizadora de videojuegos no japonesa en programar para la ***NES***, cuando esta se introdujo en el mercado americano en el año 1985".

Golfo: Parece que a mi amigo M. A. D no se le puede sacar de los escaneos y la copia descarada de la información de la revista yanqui **GAME FAN**. Cuando le ha llegado la hora de demostrar lo que sabe, alucina al personal con gambazos como este. ¿Pero de donde ha sacado eso de que **Rare** hacía recreativas desde hace 20 años? Para tu información te diré que **Rare** no es ni más ni menos que la compañía fundada por los hermanos Stamper, responsables de **Ultimate Play The Game** (de nacionalidad británica, para más señas), la más legendaria y prestigiosa casa de software para ordenadores de 8 *bits* (***Spectrum, Commodore, Amstrad***...). Tras la disolución de **Ultimate**, los hermanos Stamper decidieron irse a Japón para trabajar en unos extraños aparatos llamados consolas de videojuegos, lo que levantó algunos estúpidos comentarios entre la prensa especializada de aquella época.

PD: Para que veáis el grado de conocimiento, profuso y profundo, del mundo de las consolas que tiene el citado M.A.D. este, os diré que hace menos de un año no acertaba a diferenciar entre una consola (cualquiera) y un microondas (esto va en serio). Aunque no dudamos de su capacidad para retener datos (léase, "TAZMANIA para MD es una obra maestra", y cosas así), lo cierto es que su poso de sabiduría en este campo es tan reducido como el intelecto de The Scope.

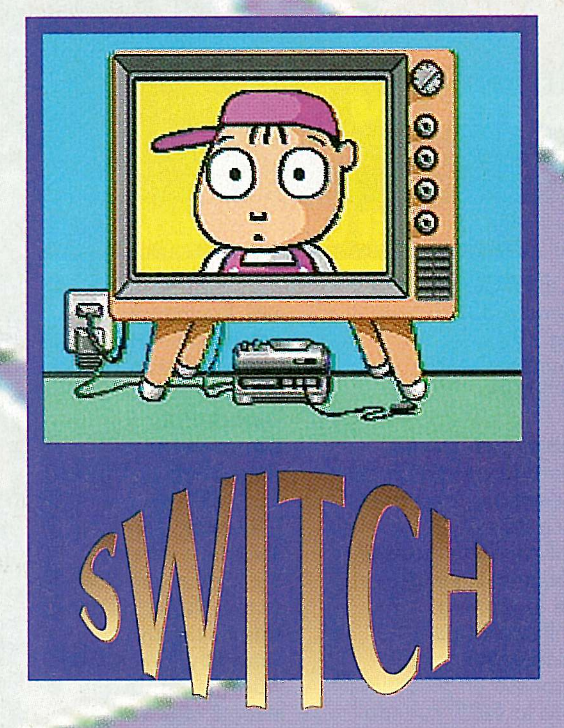
POBRE RANMA 1/2

HOBBY CONSOLAS
Número 33
Página159
Sección: Teléfono Rojo.

Pregunta: ¿Va a salir otro RANMA 1/2 para ***Super Nintendo***?
Respuesta: "Sí, el RANMA 1/2 3. Ya sabes que la versión que salió en España de RANMA 1/2 era una mezcla del 1 y el 2 japonés. El nuevo cartucho se va a llamar RANMA 1/2: HARD BATTLE", un programa de lucha con guerreros nuevos.

GOLFO: Ya sé que esta metedura de pata está relacionada con ***Super Nintendo***, y que nada tiene que ver con el contenido de la revista, pero estoy harto de que todo el mundo hable de RANMA 1/2 cuando no conoce la obra de la señora Takahashi. Pero Yen, hijo... ¿cómo tienes el valor de decir que el RANMA 1/2 es una mezcla de las dos entregas japonesas? Y además vas y sueltas que el nuevo cartucho se va a llamar RANMA 1/2 3. ¿Y que pasa con el *RPG* de **Rumik Soft**?

Para empezar, Ocean versionó la segunda parte de RANMA 1/2 de **NCS/Masiya**, quedando inédita para el público occidental. El año pasado apareció en Japón la tercera parte, un *RPG* programado por **Rumik Soft**, autores también de la CUARTA parte, que sí se llama RANMA 1/2: HARD BATTLE. (¡qué bien, por lo menos has acertado una!). La próxima vez, entérate un poco de qué va el asunto antes de tomarle el pelo a los lectores... aunque ellos se lo han ganado a pulso por escribirte.



Desde su aparición hace más o menos un año en las tiendas de todo Japón, **SWITCH** se ha ganado a pulso un puesto de honor dentro del catálogo de juegos para ***Mega CD***, convirtiéndose en un título de culto, debido a su explosiva originalidad, sus impresionantes gráficos y un sentido del humor de lo más ácido, que recuerda bastante a las legendarias producciones de los Monthy Python. Todo ello para mostrarnos la mayor aventura gamberro-cultural que los usuarios **Sega** jamás hayan podido imaginar.

Para comenzar, la mecánica de juego SWITCH supera todo grado de locura imaginable. El protagonista, acompañado de su perro, está prisionero en el delirante mundo de las máquinas, compuesto por más de 130 pantallas, en las cuales se encuentran los famosos **SWITCH**, que dan nombre al juego, y que debemos accionar para salir de las pantallas y acceder a otras, con un sólo objetivo: escapar de este caótico universo. Ahora bien, la gracia del juego consiste en que cada uno de los botones de cada **SWITCH** oculta una secuencia distinta, a cada cual más desternillante y gamberra, mientras tan sólo dos de ellas nos abrirán el camino de la libertad (esto hace posible que el juego siga un desarrollo totalmente alineal, por lo que cada partida es diferente.

Cada secuencia es un pequeño *gag* de dibujos animados, en el que es posible encontrar todas las variantes de humor imaginables: desde el humor agresivo e irreal de los Monthy Python (todo un homenaje a las animaciones de Terry Gilliam), las historias cortas de Quino (el autor de Mafalda), hasta llegar al humor escatológico en el más puro estilo nipón (a destacar la lluvia navideña de residuos intestinales). Todo ello en un programa que, por increíble que parezca, está encuadrado dentro del género educativo. Sí, educativo, porque a pesar de observar plastas de perro que hablan, lavadoras que vomitan o traseros armados con armas de 9 mm, la finalidad de **SWITCH** es enseñar a los niños las más maravillosas obras de arte del planeta. Tomáoslo a broma, pero gracias a las continuas chanzas del juego, es posible ver el Pensador de Rodin, el Coliseo de Roma o la célebre Gioconda de Leonardo Da Vinci, todo ello mientras el niño se divierte y aprende, algo de lo que no se puede decir de la mayoría de los programas educativos disponibles en Europa. Por supuesto que esto no quiere decir que el juego sea un rollo. Al contrario. En la redacción nos hemos pasado



MEGA CD
SEGA-1993

tardes enteras tronchándonos de risa al ver cómo la Gioconda se iba transformando en un mujer-lobo después de ingerir un extraño brebaje, el monstruo de Frankenstein persiguiendo a una gorda, o cómo, en medio de una prueba nuclear, aparece un enorme trasero soltando sonoras ventosidades... y así hasta más de 300 *gags* diferentes.

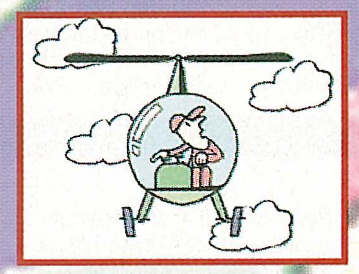
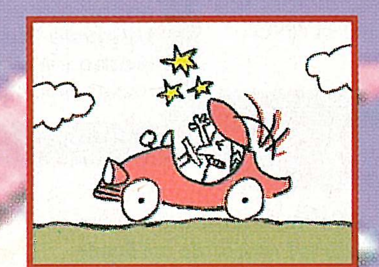
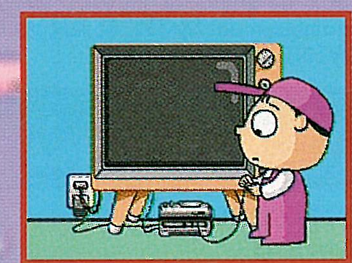
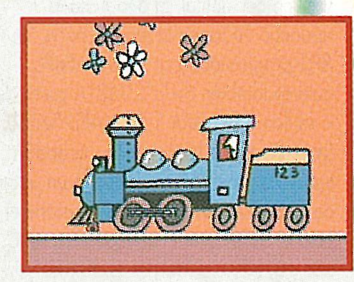
Como podéis ver, los gráficos son impresionantes, con un colorido tan llamativo como impensable en un ***Mega CD***, al tiempo que el acceso a disco es casi inmediato. Como nota curiosa, el 95% de los efectos de sonidoestán hechos con la boca, lo que eleva el grado de comicidad de **SWITCH** hasta el desparrame total.

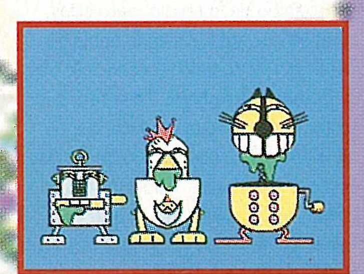
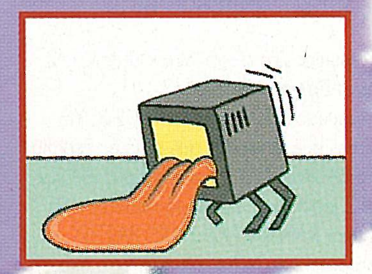
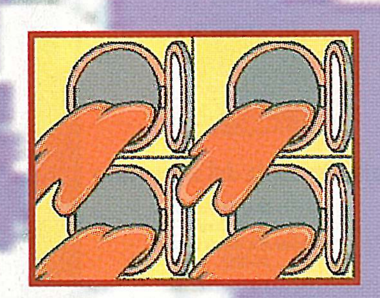
Aunque es improbable que **SWITCH** llegue de manera oficial a Europa, todavía nos queda un halo de esperanza, ya que **Data East** tiene previsto lanzarlo en EEUU con otro nombre: HAYWIRE. Esperemos que el continente europeo corra la misma suerte. Hasta entonces, los usuarios de ***Mega CD*** estarán privados de uno de los mejores títulos aparecidos para este sistema.

LA REVOLUCION DE LAS MAQUINAS



La guerra industrial se ha desatado. Todos las máquinas y artefactos del planeta han adquirido personalidad propia y prometen vengarse de la esclavitud a la que han sido sometidas por parte del ser humano durante los últimos doscientos años. La intro de **SWITCH** nos ofrece algunos de sus peculiares maneras de protestar. Particularmente, nos quedamos con esa en que todos los electrodomésticos se ponen a vomitar.

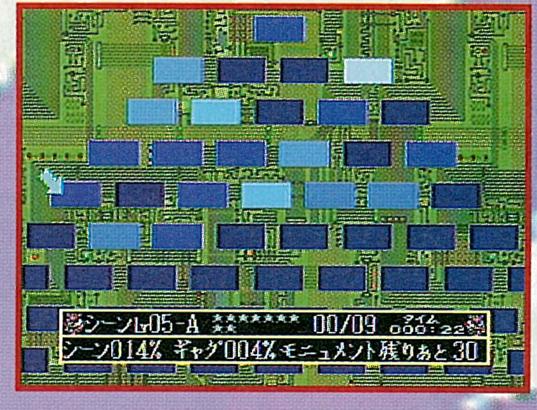




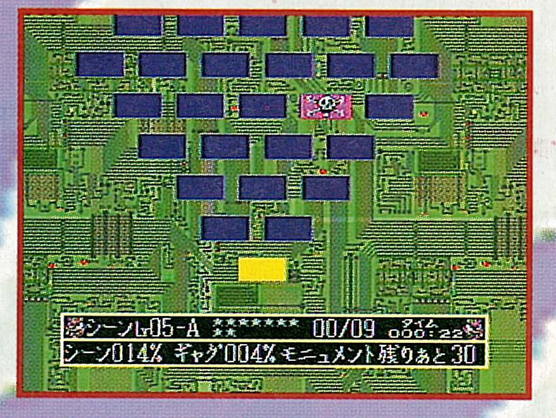


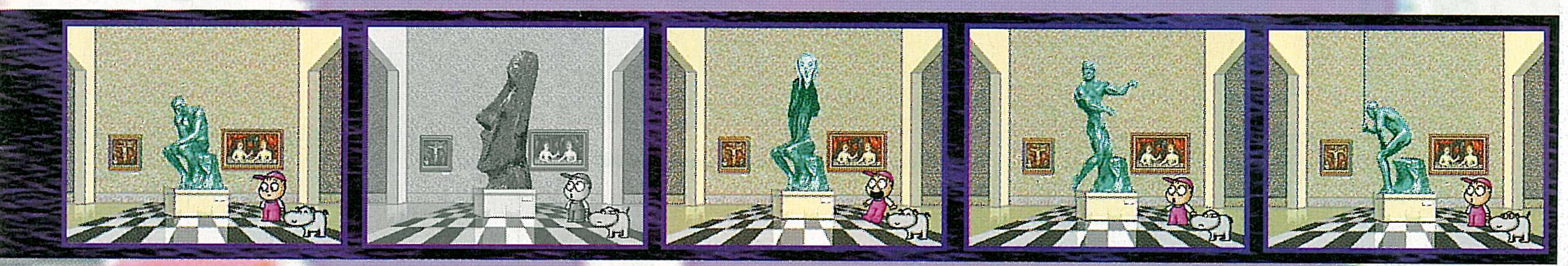
EL MAPA INFERNAL

Con sólo pulsar Start tendremos acceso a un extenso mapa, donde además de seguir nuestros progresos, se nos indica las pantallas que ya hemos visitado, las que nos quedan y dónde se ocultan las pantallas-bomba.









MENUDA BROMA

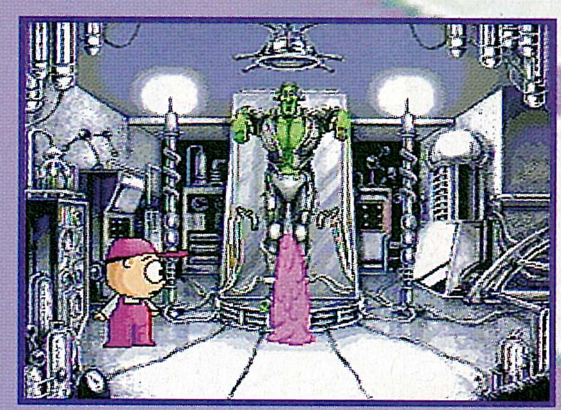
Algunos de los gags de **SWITCH** llegan a rozar la más recalcitrante mala leche que podáis imaginar, por no decir algo peor. En una de las pantallas, por ejemplo, el juego se interrumpe inesperadamente y hace su aparición el menú del ***Mega CD*** japonés, ofreciendo toda la pinta de que el juego se ha *colgado*, ante nuestra desesperación. Por suerte, el protagonista del juego hace su aparición a los pocos segundos, salvándonos de resetear la consola.



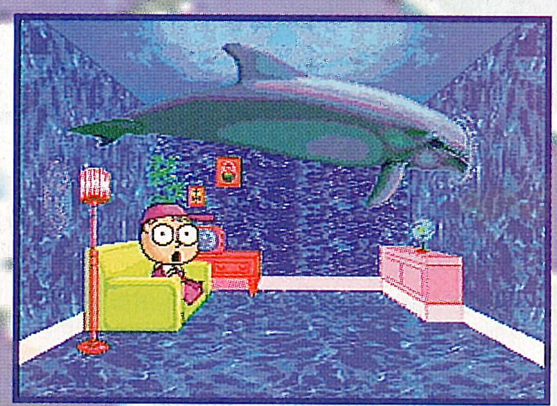




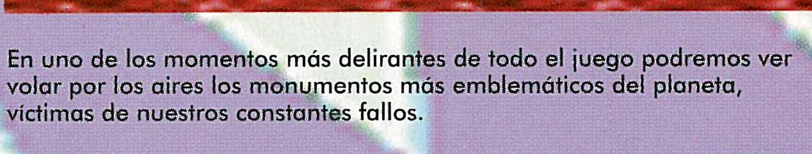








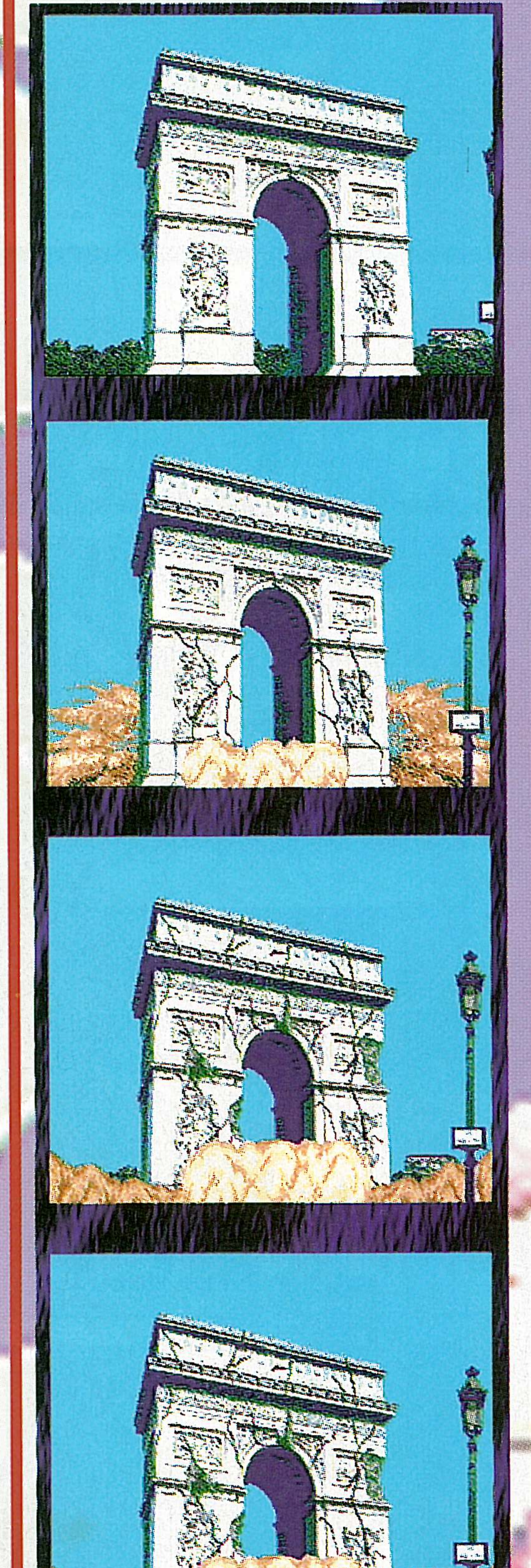




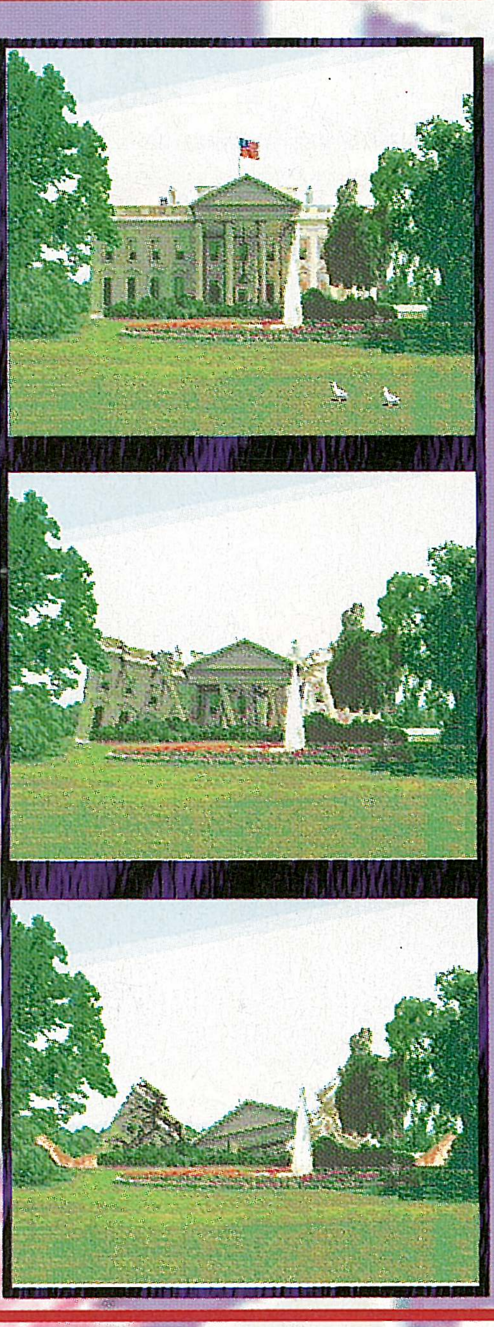
PANICO MONUMENTAL

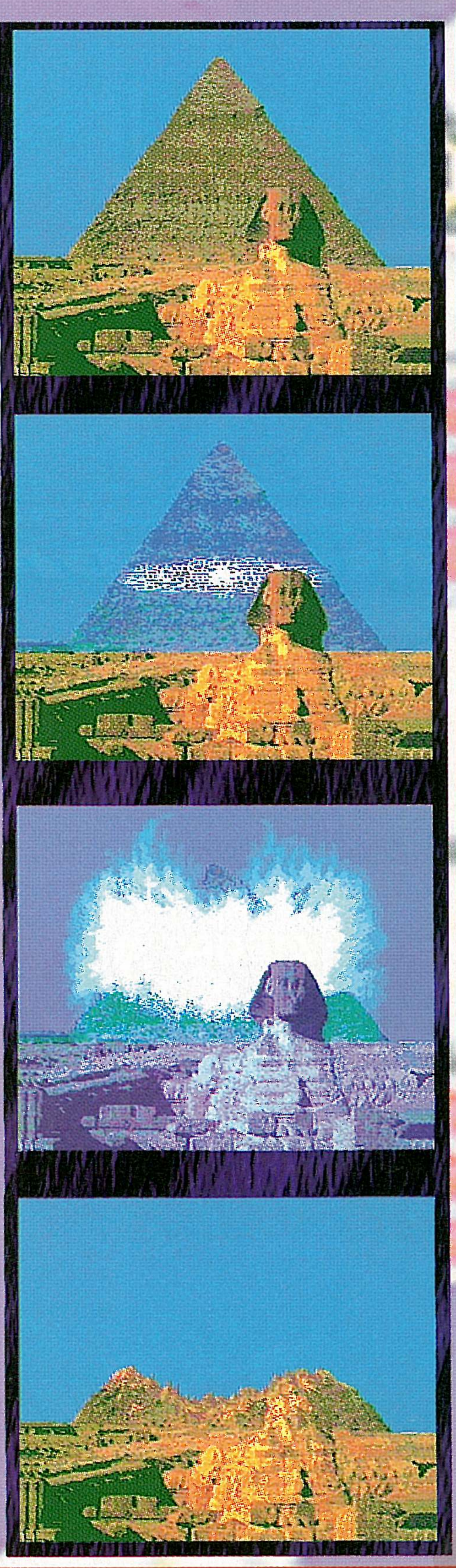


En uno de los momentos más delirantes de todo el juego podremos ver volar por los aires los monumentos más emblemáticos del planeta, víctimas de nuestros constantes fallos.



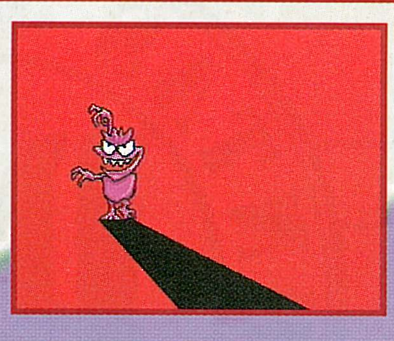








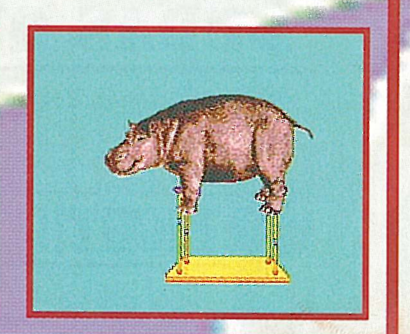
LA PANDILLA BASURA

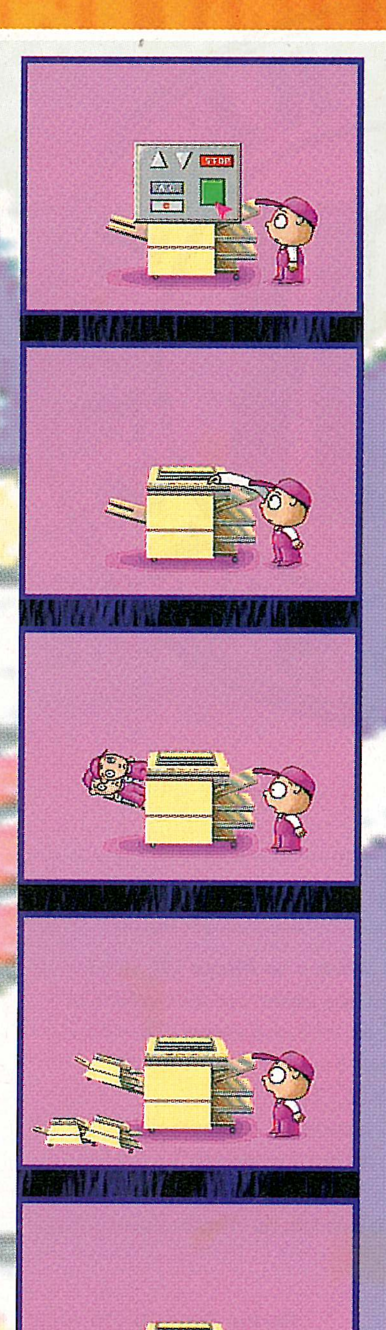


Además de la destrucción masiva de los más famosos monumentos del mundo, algunos otros fallos nos proporcionarán la oportunidad de conocer en persona a la repugnante fauna de mutantes del programa **SWITCH**.



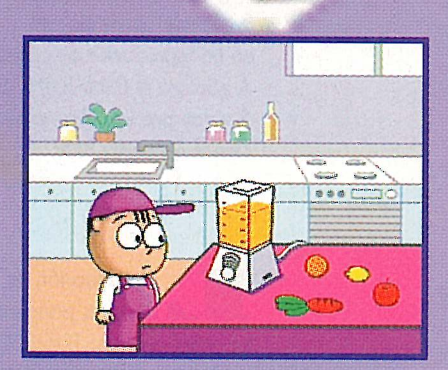


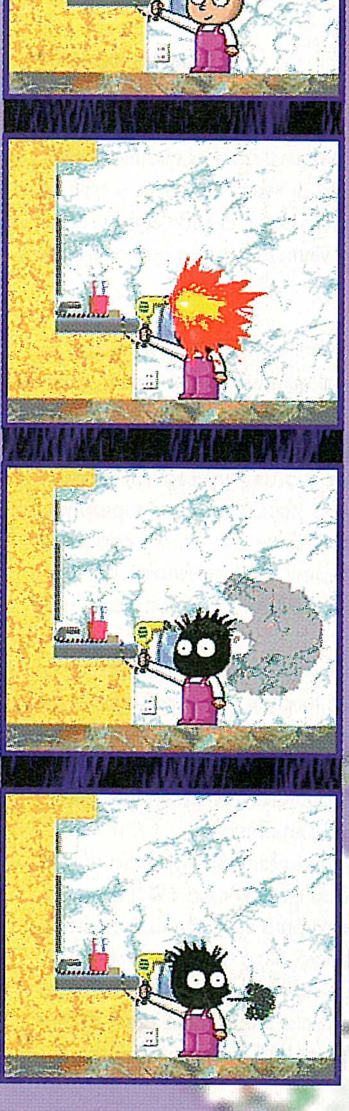














SWITCH

AÑO DE APARICION:
1993

COMPAÑIA:
SEGA

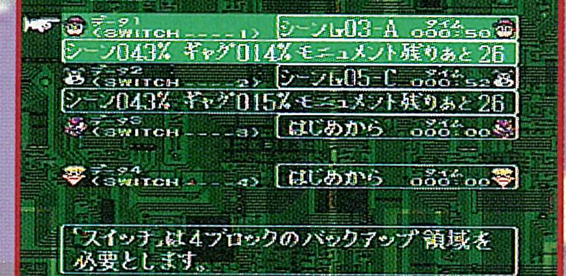
OTRAS VERSIONES:
NINGUNA

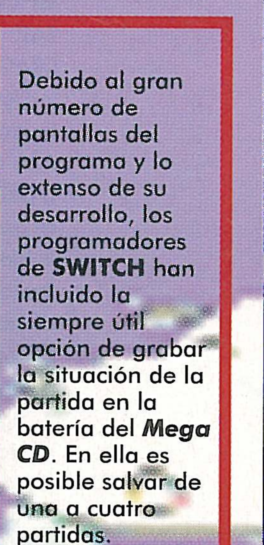
PUNTUACION:
91

COMENTARIO:

Un oasis de frescura y originalidad dentro del catálogo de juegos para el Mega CD. Sus impresionantes gráficos y su ácido sentido del humor harán las delicias de todo tipo de usuarios, al tiempo que nos demuestra que no todos los programas educativos son un rollo.

BENDITA BATERIA





Debido al gran número de pantallas del programa y lo extenso de su desarrollo, los programadores de **SWITCH** han incluido la siempre útil opción de grabar la situación de la partida en la batería del ***Mega CD***. En ella es posible salvar de una a cuatro partidas.

ENVIAD VUESTRAS CARTAS CON LAS DUDAS QUE TENGAIS





FIGHT!!

Hola, soy un consolero que quiere preguntarte algunas cosas:

1- Dime los juegos que vayan a salir en ***Mega CD*** de todos estos: FATAL FURY SPECIAL, SAMURAI SHODOWN, WORLD HEROES 2, MORTAL KOMBAT 2, SUPER STREET FIGHTER II y CLAYFIGHTERS.

2- ¿En qué fechan saldrán el CHUCK RACING, VIRTUA FIGHTER y RANMA 1/2 en ***Mega CD***?

3- ¿Saldrá VIRTUA RACING y FINAL FIGHT 2 para ***Mega CD***?

Eduardo (Madrid)

Llevo algunos meses recibiendo cartas casi telegráficas. Bueno, ni tanto ni tan calvo, una cosa es que me contéis los avatares pedagógicos de vuestro profesor de *mates*, y otra es que os limitéis a saludar para después entrar a saco con las cuestiones. Un poco de simpatía nunca viene mal, ¿o es que os ha comido la lengua el gato?

1- De FATAL FURY SPECIAL y WORLD HEROES 2 no tengo ni la menor idea (llámame ignorante si quieres) de que exista, o vaya a existir, versión alguna. De SAMURAI SHODOWN sabemos que saldrá para ***MD*** pero poco más. MORTAL KOMBAT 2 parece que va rondar los 32 megas (no es muy seguro) al igual que SUPER STREET FIGHTER II, que puede terminar superando los 40 (se habla ya de ¡48 megas!). Estos dos últimos cartuchos aparecerán, muy probablemente, en otoño o finales del presente año. De CLAYFIGHTERS tendréis la correspondiente versión para ***MD***.

2- CHUCK RACING, en principio, tiene previsto su lanzamiento para este mes, pero como ocurre con muchas de las previsiones de **Sega**, la cosa puede retresarse hasta septiembre. VIRTUA FIGHTER lo podrás tener, como mucho, en la ***Mega 32*** y RANMA 1/2 (el que comentamos en el número 13) aparecerá el día en que Némesis estornude y se clave su pico/nariz en el pecho.

3- Buena reflexión, aunque algo desviada. Primero, dudo mucho que el nuevo chip SVP esté integrado en el ***Mega CD***, por lo tanto, y ya que el juego está programado para ese chip, es bastante difícil que pueda funcionar sin él. Que yo sepa, todavía no se ha podido insertar ningún SVP en un CD. Sobre FINAL FIGHT 2 estamos pez, aunque parece bastante complicado que salga para ***Mega CD*** ante la próxima llegada del ***Mega 32***. Es lo de siempre.



MEGA CD

Tengo una ***Mega Drive*** y un ***Mega CD***, además de unas cuantas dudas que espero puedas resolverme.

1- ¿Va a salir el MANIAC MANSION 2 para ***Mega CD***? ¿Qué aventuras gráficas se lanzarán en este formato?

2- ¿Qué tal es el JURASSIC PARK CD?

3- ¿Puede ocurir algo malo si escucho un compacto de ***Mega CD*** en un reproductor de cadena normal y corriente?

4- ¿Saldrá el LUNAR THE SILVER STAR en España? ¿Para cuándo?

5- ¿Hay prevista alguna nueva aventura de Wonder Boy en ***Mega Drive*** o ***Mega CD***?

Carlos Burdalo (Madrid)

La producción de aventuras gráficas al estilo de ***PC*** ha sido, y es, paupérrima, pero en Estados Unidos han visto la luz unos cuantos: THE SECRET OF MONKEY ISLAND (que según las fuentes de **Sega** será traducido) e INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS de **LucasArts** o el mismísimo RISE OF THE DRAGONS de **Dynamix/Sierra**.

2- Siguen insistiéndome en que JURASSIC PARK CD es una aventura gráfica. Sin embargo, para ser sincero, yo lo veo más parecido a las antiguas aventuras conversacionales al estilo de THE HOBBIT o GREMLINS que a otra cosa. El texto, en esta ocasión, no aparece por ningún sitio.

3- No ocurre nada malo, es más, a veces es absolutamente espectacular escuchar las músicas de los videojuegos con toda la calidad innata de los compactos. Eso sí, nunca pongas un CD de ***Mega CD*** en un Discman, porque lo más seguro es que se *cuelgue* (lo sé por experiencia).

4- Siguiendo la línea de lanzamientos para ***Mega CD*** de las distribuidoras, mucho me temo que no aparezca jamás oficialmente (aunque fue lanzado, después de tres años, en Estados Unidos).

5- Hay prevista una cuarta entrega para ***Mega Drive***. Su nombre es MONSTER WORLD IV.

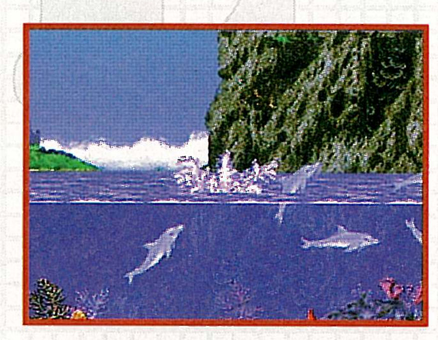
P+R MEGA SEGA
O´DONNELL, 12
28009 MADRID

¿? DUDOSO

Felicidades por la remodelación de la revista, ha sido muy positiva. Tengo algunas dudas que espero podáis resolver. Gracias.
1- ¿Por qué quitásteis El Rastrillo?
2- ¿Por qué la puntuación de juegos como ECCO THE DOLPHIN ha bajado tanto?
3- ¿Incluiréis más juegos en el catálogo? Faltan algunos muy importantes como STREET FIGHTER II SCE.
4- ¿Por qué razón SONIC es mejor que SONIC 2 y SONIC 3? Yo no lo creo así.

Fernando Bueno (Marbella)

Como dijo mi buen amigo el Mega Golfo, esta sección era utilizada para contactos y amistades bastante oscuras. Por eso decidimos quitarla, para no fomentar las malas costumbres.
2- Porque como hemos dicho hasta la saciedad, el grupo de incom..., es decir, de compañeros antiguos que la realizaban creían (o les hacían creer) que era un cartucho divertido. La nueva redacción, haciendo gala de una credibilidad personal (cuestionable o no), prefirió ajustar las puntuaciones al nuevo criterio. Y ese es el criterio que hemos seguido para rebajar tan claramente la puntuación de ECCO.
3- Ahí tienes toda la razón y me descubro ante la verdad. Pero reflexiona un momento: ¿crees que hay alguien que todavía necesita de un catálogo para saber que SF II SCE es un juego imprescindible en toda colección que se precie?
4-Te remito a la segunda contestación, aunque te trasmitiré el sentir de la redacción. Con SONIC ocurre lo mismo que con la saga cinematográfica de Indiana Jones: que En Busca del Arca Perdida era la mejor de la trilogía con diferencia, aunque las otras dos, dentro de la media habitual de producciones, son de por sí sobresalientes. ¿Lo entiendes?





SONIC



SONIC II



SONIC III



¿? FOOTBALL MANAGER II

Hace años tenía un ***Spectrum*** y me enganché con un juego llamado FOOTBALL MANAGER II. Esos tiempos pasaron y me deshice de aquél aparato. Ahora, hace cosa de un año, me compré una ***Mega Drive*** y, para informarme de sus juegos, empecé a comprar vuestra revista.
Me gustaría saber si existe en el mercado algún cartucho similar para ***Mega Drive***, ya que he oído que para ***PC*** existe un juego llamado PC FUTBOL, que es el no va más de mis pretensiones. Gracias por contestarme.

Jesús Gimeno (Valencia)

Rememorando al glorioso FOOTBALL MANAGER y su continuación, me vienen a la memoria cosas como F.A. CUP, también para ***Spectrum***. Pues mira, colega valenciano, no tenemos noticias de que grupo alguno de programación esté realizando un proyecto de este tipo. Lo más parecido, salvando las distancias conceptuales que los separan, es TECMO CUP, que tiene muchísimos ingredientes de estrategia, además de poder controlar a los jugadores. Por cierto, y hablando de fútbol, hay por esta redacción quién no os perdona a los valencianos por lo realizado en La Coruña... y no señalo a nadie.

¿? ¡VENGANZA!

Queridos reporteros de Mega Sega:
1- ¿Qué sabéis sobre el SAMURAI SHODOWN para ***Mega Drive***? ¿Y sobre el FATAL FURY II y WORLD HEROES?
2- ¿La versión ***Mega Drive*** de MORTAL KOMBAT II tendrá modo gore? Si es así, ¿saldrá en España?
3- ¿Qué cosas nuevas tendrá el SUPER STREET FIGHTER II?
4- ¿Dejará el nuevo adaptador de 32 bits para ***Mega Drive*** a la ***SNES*** a la altura del betún?

Jordi Llorens (Valencia)

Toda la vida escribiendo cosas para ser leídas y ahora van y nos llaman reporteros. Barrio Sésamo se terminó hace unos años y, aunque Asikitanga se parece a la rana Gustavo, tampoco es para ponerse así. Ahí van mis azarosas respuestas:
1- Te remito a la pregunta de Eduardo, el chulapón madrileño.
2- Sólo te puedo decir que la versión CD de MORTAL KOMBAT ya tiene modo gore de serie, es decir, sin truco, por lo que es de imaginar que hagan lo mismo y se limiten a advertir en la carátula la edad mínima aconsejable para poder comprarlo (17).
3- Podrías mirar la Preview que ofrecemos en este número.
4- La dejará a la altura del betún, evidentemente, pero ya por el mero hecho de ser una consola distinta, con juegos exclusivos y una tecnología más avanzada. Es como comparar un 600 con el nuevo Fiat Coupé.

¡¿QUE?! ¡¿COMO?!

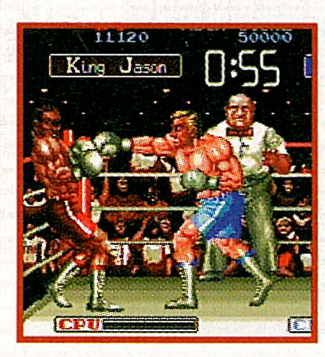
Hola chicos!, creo que le falta seriedad a la revista y más noticias. Tengo una ***Mega Drive*** y varias preguntas para vosotros:
1- Cuéntame todo lo que sepas sobre estos periféricos (precio, llegada a España, utilidad, etcétera): el Sega Jukebox, el Eagle 16 y el Aura Interactor.
2- ¿Se puede utilizar el Sega VR con cualquier juego de ***Mega Drive/Mega CD***, o serán juegos especiales?
3- ¿Cuánto cuesta el ACTIVATOR? ¿Llegará a España?
4- He oído que han sacado un volante para VIRTUA RACING. ¿Cuándo estará a la venta?, ¿por cuánto?

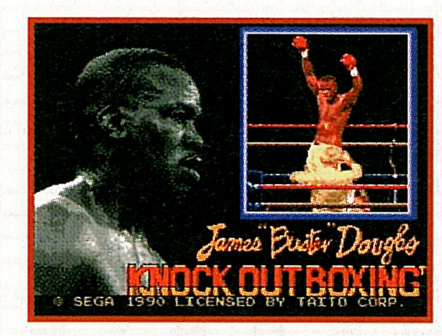
Manuel Bartolomé (Vizcaya)

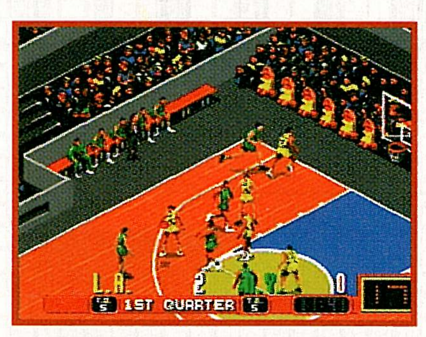
De el Sega Jukebox sabemos que es una especie de Karaoke con el que podrás emular tus propias actuaciones ridículas cuando borracho perdido pierdes la poca honorabilidad que te queda en los pubs cercanos a tu casa. Del Eagle 16 y el Aura Interactor no tenemos ni idea (espera, Némesis me indica que con uno de ellos puedes bañarte y acoplarlo a la chepa de tu perro para quitarle las pulgas con el pad de seis botones).
2- De aparecer funcionaría con juegos exclusivos, concretamente con el SENSIBLE SOCCER. Con el casco virtual verías el marcador electrónico, la avioneta de Ruiz Mateos sobrevolando el estadio y a las cheerleaders de los Amsterdams Mendrugs en una banda.
3- En dólares está cercano a los 70 y en pesetas (dependiendo de las fluctuaciones lógicas del índice Dow Jones y Nikkey) estaría por las 10.000 cucas. A España llegará de visita oficial en un vuelo chárter y será recibido por el Presidente del Gobierno.
4- Todo parece indicar que en las próximas fechas **Sega** va a lanzar un pack con el volante, el cartucho, obviamente, y un Foot Pedal. El precio lo desconocemos.

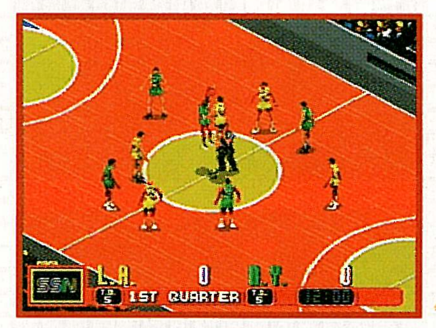
EL NOVATO PELEON

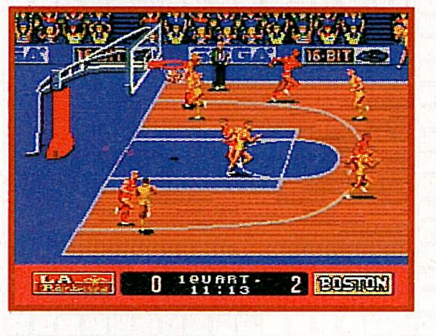
Me llamo Antonio, tengo 20 años y me acabo de comprar una ***Mega Drive***. Estas son mis dudas:
1- ¿Sabes si existe algún juego de fútbol del estilo de FOOTBALL MANAGER para ***Spectrum***? ¿El TECMO CUP es parecido?
2- ¿Qué tal es el MOHAMMED ALI BOXING y cuál me











recomiendas de boxeo que no sea simplemente aporrear sin ton ni son?
3- ¿Qué tal es el DAVID ROBINSON SUPREME COURT? ¿Y el NBA ALL STARS?
4- ¿Cuál es el mejor juego de automovilismo en tu opinión: F1 de **Domark** o el SUPER MONACO GP 2?
5- ¿Sabes si saldrá, o ha salido, SIM CITY para ***Mega Drive***?

PD: Espero que me contestes con la mayor prontitud, debido a la urgencia que tengo por saber algo más de mi ***Mega Drive***.

Antonio S.M. (Cartagena)

Querido Antonio, léete la consulta de Jesús Gimeno.
2- ¿Has visto alguna vez un juego de boxeo en el que no haya que aporrer al contrario sin ton ni son? ¿Has probado a jugar a un shoot'em up disparando con ton y son? MOHAMMED ALI BOXING es el mejor de cuantos se han realizado, por encima del notable EVANDER HOLLYFIELD. De todos modos te recomiendo especialmente, si puedes conseguirlo, un cartucho que apareció hace algo más de cuatro años: BUSTERS DOUGLAS BOXING.
3- DAVID ROBINSON era un simulador decente, que tenía en la jugabilidad su mayor baza. Desde luego era infinitamente mejor que el bodrio llamado SUPER REAL BASKETBALL (PAT RILEY BASKETBALL en Estados Unidos), de misma la época. NBA ALL STARS no recuerdo exactamente como era, pero de todos modos tenía una concepción distinta, con partidos de uno contra uno y posibilidad de competir en pruebas verdaderamente extrañas (de esas que se hacen en los partidos de las estrellas). Si quieres comprar un simulador de basket, un juego realmente divertido, te recomiendo NBA JAM; es lo mejor que puedes encontrar ahora mismo.
4- Por orden: VIRTUA RACING de **Sega** (increíble), F1 de **Domark** (rapidísimo), SUPER MONACO GP y AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2 de **Sega** (completos).
5- ***Maxis***, la empresa responsable de todas las versiones, está realizando una versión para ***Mega Drive***. Puedes estar tanquilo.

DEBUG MODE

Me gustaría hacer una pregunta acerca de los trucos del SONIC CD del número 11 de la revista Mega Sega.
1- ¿Podríais darme los códigos correctos para ejecutar el truco de DEBUG MODE?
2- ¿Cuál de estos juegos de ***Mega CD*** merece la pena comprar: SEWER SHARK, THUNDERHAWK, JURASSIC PARK o GROUND ZERO TEXAS?

Daniel Ramón (Gerona)

Apunta: FM 40- PCM 12- DR 11.
2- Sin ahondar mucho te los ordeno por niveles de acierto en la compra: THUNDERHAWK, GROUND ZERO TEXAS, JURASSIC PARK y SEWER SHARK. El primero de ellos es más que aconsejable. No podrás encontrar nada igual. Del último te rogaría que ni lo probaras, es lo más aburrido y falto de interés que he visto en los últimos años.

¿? MEGAS Y MAS MEGAS

Os felicito por la revista, es la mejor que hay en el mercado. Estas son mis preguntas:
1- ¿La ***Mega Drive*** tiene el chip MD7?
2- ¿Va a salir algún juego de 32 megas para ***Mega Drive***? Si es así, ¿cómo se llamará?
3- ¿Cuántos megas tiene SONIC 3? ¿Cuánto vale el juego?
4- ¿Váis a poner nuevas secciones en la revista?

Antonio Asencio (Sevilla)

Una respuesta escueta: no.
2- De 32 megas aparecerá MORTAL KOMBAT II, muy probablemente.
3- 16. Ronda las 10.000 pesetas.
4- Tenemos en cartera un buen número de ellas... pero las desvelaremos en su momento. Por ahora tendréis que esperar.

¿? EL MALEDUCADO

1- SAMURAI SHODOWN, WORLD HEROES y FATAL FURY 2: ¿buenas conversiones o son como el ART OF FIGHTING?
2- ¿Qué son el SONIC 3 +, el ETERNAL CHAMPIONS + y el STREET FIGHTER II +? ¿Qué novedades hay?
3- Espero una contestación a esto: ¿Qué es un scroll paralax?
4- ¿Por qué estos precios tan elevados si luego los juegos duran tan pocos días?, y no me digas que se venden, porque yo lo único que hago es alquilarlos por un módico precio.

Jordi Relín (Barcelona)

1- Cuando los vea, te contestaré.
2- Tres cartuchos que, muy probablemente, y después de la escasa acogida que han recibido (en el caso de SONIC 3 y ETERNAL CHAMPIONS), no verán la luz nunca, si es que alguna vez ha existido la posibilidad de que lo hicieran. Sobre el STREET FIGHTER II + no sé dónde lo habrás podido leer, pero, con la aparición de la versión SUPER..., está todo dicho.
3- La técnica que permite complementar varios scroles simultáneos para dar una mayor sensación de profundidad (más o menos).
4- Los precios son altos porque las casas productoras (o Third Partys) ponen el precio en unos niveles, muchas veces, prohibitivos.

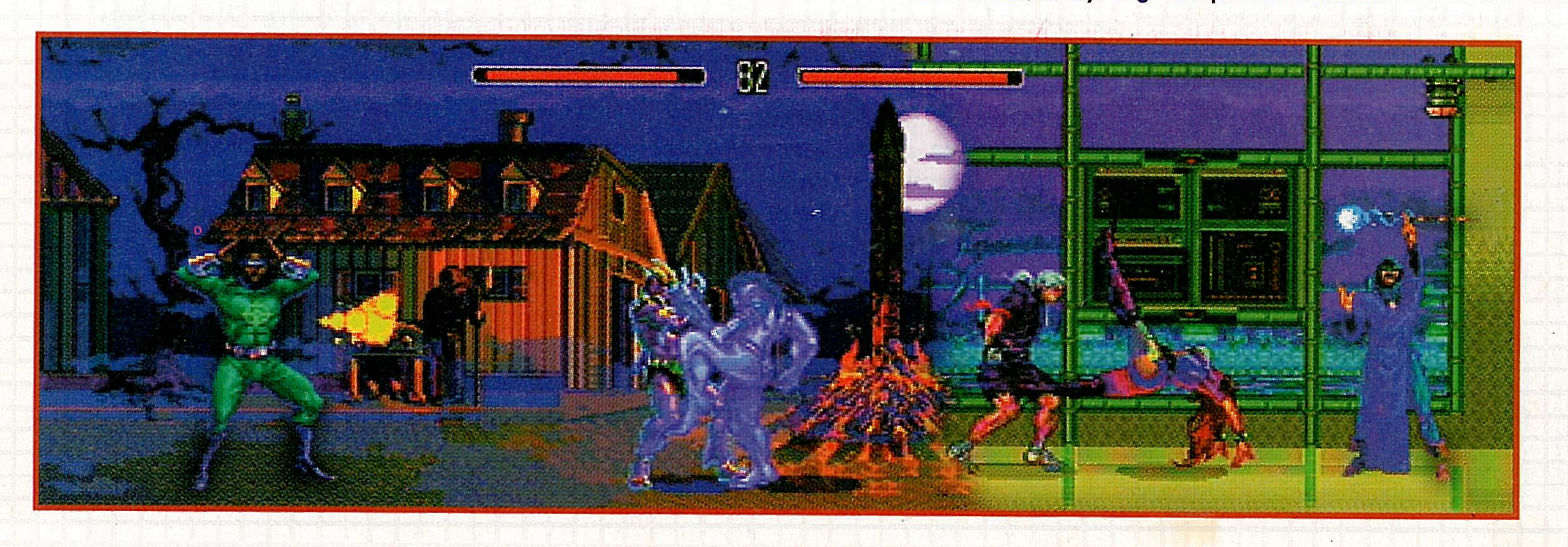
P.D.: Afortunadamente, con la nueva legislación, el alquiler de videojuegos se va a terminar. Así, los impresentables de tu calibre, que se ponen de ejemplo ante reprobables actitudes colectivas, tenderán a desaparecer traumáticamente.

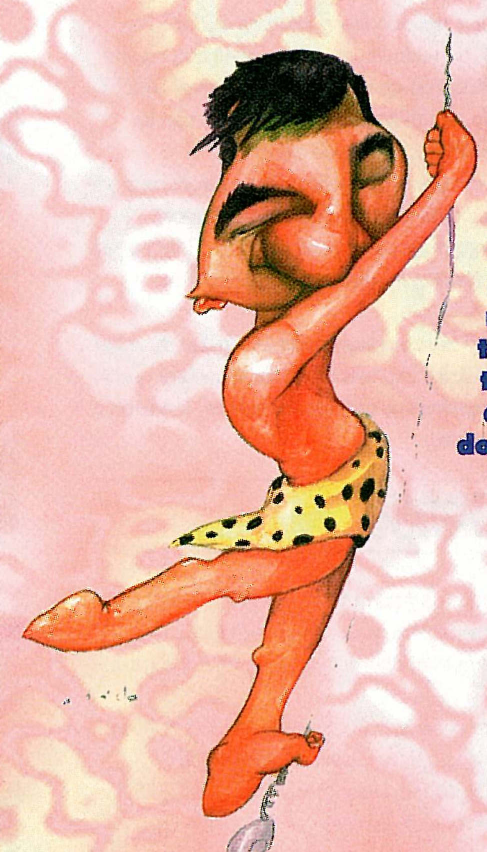
¿? HABILIDOSO

Buenas tío, antes de nada quería felicitaros por ser los mejores comentaristas nacionales, por mucho que Nintendo Acción (sí, sí, esa triste revista cutre-salchichera) diga que estáis *out*.
1- En cierta revista leí que el ***Mega 32*** funcionaba con la ***Mega Drive*** y el ***Mega CD*** juntos. ¿Es necesario el ***Mega CD***?
2- Aconséjame algunos juegos que sean REALMENTE DIFICILES, IMPOSIBLES, y que no sean de plataformas.
Para terminar, quisiera deciros que las nuevas secciones (Spectrum, Flashback, etcétera) son impresionantes. Felicidades y seguid así. Con un saludo se despide:

Jose López (Huesca)

Si lo has leído en otra revista (que no sea nuestra compañera SUPER JUEGOS) no te contesto. Pero hombre, ¿no comprendes que si leyeras desde un principio todas nuestras informaciones no tendrías duda alguna? Algo fundamental para un buen afcionado a las consolas es estar bien informado, por eso hay que escoger cuidadosamente las revistas que se compran cuando uno se acerca al quiosco.
2- ¿Has probado a jugar con dos cartuchos de **Electronic Arts** llamados FATAL REWING (THE KILLING GAME SHOW de **Amiga**) o SWORD OF SODAN? Prueba primero a encontrarlos y, si logras llegar hasta el final en ambos, puedes llamarme e intentaré darte alguna otra recomendación.
Para terminar, te doy las gracias por las alabanzas.





Debido a mi obligada asistencia a la Feria de Disección del Ganado y de Utiles de Casquería de Wisconsin (EEUU), me veo obligado a restringir a dos el número de páginas de esta, vuestra sección. Pero no deis botes de alegría, porque el mes que viene volveré a todo trapo para seguir diciendo las mismas cretineces de siempre, además de los trucos acostumbrados. Por cierto, visto el éxito que tuvo el mes pasado el concurso de los bebederos con la cara de The Scope, y sin salir del mundo animal, este mes sorteamos entre todas las cartas recibidas 15 maquetas anatómicas de cómo es por dentro un macho cabrío cada una con sus hígados correspondientes. De esta manera podréis aprobar ciencias naturales sin tener que destripar al chihuahua de la vecina del séptimo que, por ciento, tiene una hija que está de muerto. Mandad vuestras cartas a la dirección de siempre, indicando en el sobre: "Trucos Némesis". 15 fantásticos hígados de macho cabrío os esperan.

AERO THE ACROBAT

MEGA DRIVE

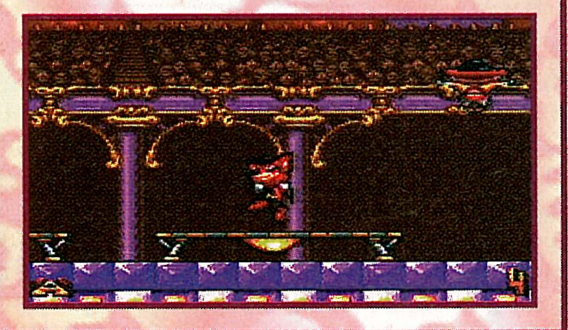
Menú oculto

En la pantalla de START/OPTIONS pulsa C, A, DERECHA, IZQUIERDA, C, A, DERECHA, IZQUIERDA. Ahora juega en el primer nivel. Nada más aparecer Aero en pantalla, pausa el juego y presiona ARRIBA, C, ABAJO, B, IZQUIERDA, A, DERECHA, B. Ahora, en pausa, pulsa los botones A y C. Mantenlos presionados y la pantalla del menú oculto aparecerá.









LEMMINGS

GAME GEAR

Elegir nivel

Enciende la consola y pulsa los botones 1, 2 y presiona ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA. Oirás un sonido. Dirígete a la pantalla de passwords y encontrarás la opción de elegir nivel.

NBA JAM

GAME GEAR

Ventajas variadas





Hace unos meses os ofrecíamos una extensa gama de trucos para la versión *Mega Drive* con los que conseguir supermates, aumentar la defensa y muchas otras ventajas. Ahora los usuarios de *Game Gear* podrán disfrutar de los mismas opciones, por medio de los siguientes pasos. El único requisito para llevarlos a cabo es activarlos tan sólo en la pantalla *"Tonight's Matchup"*.

Power-up Interception: Presiona cualquier botón 15 o más veces mientras rotas 360º la dirección del pad.

Power-up Turbo: Presiona cualquier botón 15 o más veces. Después pulsa Izquierda hasta que la pantalla desaparezca.

Power-up Dunks: Presiona cualquier botón 13 veces mientras rotas 360º la dirección del pad.

Power-up Fire: Presiona cualquier botón 7 veces. Entonces pulsa el botón 2 y Arriba hasta que la pantalla desaparezca.

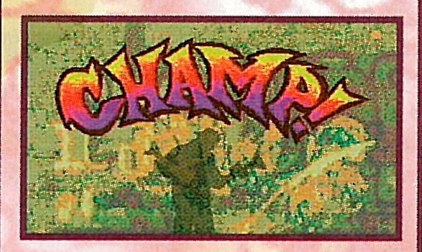
Shot Percentage: Presiona cualquier botón una sola vez. Entonces pulsa el botón 2 y Abajo hasta que la pantalla desaparezca.

Power-Up Defence: Presiona cualquier botón 5 veces y tendrás a tus chicos como si se dopasen.

SKITCHIN'

MEGA DRIVE

Passwords



Con estos códigos podréis acceder a todos los niveles del juego, además de conseguir ingentes cantidades de dinero, armas y ayudas varias.

NIVEL 1: 0ANU NGRC YO01

NIVEL 2: SJSU QA1P AFR0

NIVEL 3: S2FU YYQP DLRN

NIVEL 4: F21K OOIG WEF4

NIVEL 5: 0J0U 5XSL YYJH

NIVEL 6: R11W YBY5 XA3G

NIVEL 7: 4U32 4YZC AHVJ

NIVEL 8: 2AZU ECGL MBNW

NIVEL 9: FUOK 5CFU R2DE

NIVEL 10: F4PM 3NV4 R1HQ

NIVEL 11: ODMK JXFY SAZH

NIVEL 12: TQU1 T3VV GSMP

Además, si introduces el password 1JAI 0KTO GBCW comenzarás tu aventura maravillosa en la ciudad de Washington DF con la considerable cantidad de16.409 dólares. Un pellizco que no resulta nada despreciable.



REN & STIMPY: STIMPY'S INVENTION

MEGA DRIVE

Passwords

Aquí tenéis los *passwords* necesarios para acabar con uno de los cartuchos más gamberros y divertidos aparecidos para *Mega Drive.*

Fase 2 (THE ZOO): 8BZ0000 003B2WN
Fase 3 (THE CITY): 8C00003 T33F2WF
Fase 4 (THE POUND): 831000B C3322WB
Fase 5 (THE OUTDOORS): 652000G YCM5UWV

STREETS OF RAGE 3

MEGA DRIVE

Elegir Nivel/Jugar con Shiva

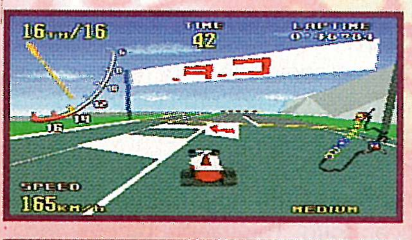
Aquí tenéis dos trucos realmente explosivos para la tercera parte de la saga de lucha más famosa de *Mega Drive.*
Para disfrutar de la siempre útil opción de elección de fase, sigue los siguientes pasos:
En la pantalla del menú presiona y mantén apretado el botón B. Presiona ahora ARRIBA y mantenlo también. Sin soltar nada, y con la palabra OPTION iluminada, aprieta START. Oirás un sonidillo que te confirmará si el truco ha funcionado correctamente, con lo que el STAGE SELECT aparecerá en la pantalla de opciones.
Ahora bien, si lo que deseas es jugar con uno de los jefes del juego, Shiva, debes realizar los siguientes pasos:
Enfréntate con él, y nada más vencerle, pulsa y mantén presionado el botón B. Sin soltarlo, deja pasar toda la intro entre las fases. Ya en el siguiente nivel, déjate matar y cuando vayas a continuar, podrás elegirlo entre todos los demás personajes.

VIRTUA RACING

MEGA DRIVE

Jugar en circuitos a la inversa

Si creías que ya dominabas a la perfección el VIRTUA RACING, prepárate para correr en los mismos tres circuitos, pero a la inversa. Para ello, espera a que aparezca el logo de Sega, momento en el cual debes pulsar A, B y ARRIBA simultáneamente. En la pantalla del título, y sin soltar los tres botones, presiona START. Dirígete a la pantalla de *Mode Select* y podrás una nueva opción representada por el logo invertido de VIRTUA RACING.





CATALOGO DE JUEGOS

El catálogo de juegos sigue avanzando. Número a número esta sección pone las cosas en su sitio, marcando pautas de comportamiento y opinión que son seguidas por el resto. Por algo somos los mejores.

MEGA DRIVE

▼ 688 ATTACK SUB
GLOBAL 60

Un complejo simulador de submarinos especial para los amantes de las profundidades consoleras. Sólo apto para aquellos que estén decididos a convertirse en ingenieros navales.



▼ ALIEN 3


Las aventuras de la teniente Ripley en su máximo esplendor. Un laberíntico mundo en el que Alien no perdona y anda como loco buscando nuevos prisioneros con los que perpetuar su especie.

▼ ALADDIN


Los personajes del último éxito de Disney protagonizan un cartucho tecnicamente perfecto, programado por David Perry, autor de COOL SPOT y MICK & MACK, entre otros. Las plataformas en su más pura esencia.

▼ ART OF FIGHTING
GLOBAL 92

Enésima conversión del hit de **SNK** para ***Mega Drive*** que nos ofrece toda la emoción de los golpes y su depurado *argumento*. No hay *zooms*, pero no le hacen falta. Totalmente recomendable.

▼ BACK TO THE FUTURE 3
GLOBAL 29

Segundas partes nunca fueron buenas, y esta es la tercera... Peor aún cuando se trata de la conversión directa de un juego de ordenador que no brillaba por su calidad. Malo con avaricia.

▼ BATTLETOADS


Calcada directamente de la versión ***NES***, BATTLETOADS desaprovecha las posibilidades gráficas y sonoras de la ***Mega Drive***. A pesar de ello, sigue siendo tan divertido como el juego original.

▼ BATMAN


El héroe enmascarado de Gotham City protagoniza una aventura llena de dinamismo y con una presentación *de película*.

▼ BATMAN RETURNS


Decepcionante en ciertos aspectos como la música y la animación del personaje central. Sin duda, peor que la primera parte.

▼ BUBBA'N'STIX


Sencillo arcade que contiene gotas de inteligencia que han de ser usadas en la solución de problemas cada vez más complejos. Una idea original para un juego realmente bueno a nivel técnico.

▼ CASTLEVANIA THE NEXT GENERATION


Conversión de un juego clásico para las consolas ***Nintendo*** que rebosa la fantasía y buenas maneras propias de la casa **Konami**. El cartucho se hace algo corto, aunque es realmente divertido. Defraudará a los más mitómanos.

▼ COLUMNS


No cabe duda de que tiene sus adeptos, aunque verdaderamente no son muchos. No llega a la calidad del TETRIS, al que trata de emular sin grandes resultados.

▼ COSMIC SPACE HEAD
GLOBAL 78

Loable intento de los programadores de **Codemasters** por llevar el género de las aventuras gráficas al mundo de las consolas. Sólo dos puntos negros ensombrecen este excelente cartucho: el poco colorido de sus gráficos y lo corto de su desarrollo.



▼ DRAGON BALL Z


Por fin llegó. La conversión del manga de Akira Toriyama en un juego de lucha calificado como el mejor, después de SF II y MK. **Bandai**, además, ha tenido la deferencia de traducirnos los manuales.

▼ ECCO THE DOLPHIN


El juego del que todo el mundo habla. Unos gráficos increíblemente buenos y unas fases largas. El mejor somnífero que podéis conseguir sin receta médica.

▼ EX-MUTANTS


Una de las adaptaciones de cómic mas patéticas y desastrosas que se puedan recordar. *Sprites* lamentables, sonidos chicharreros y unos monstruos de fin de fase que, por provocar, sólo provocan risa. Una joya.

▼ FANTASTIC ZONE


El héroe mas popular de los ordenadores domésticos hace su primera incursión en la ***Mega Drive***. Aunque un poco sencillote, contiene ciertos detalles ciertamente buenos como el espectacular degradado utilizado en los fondos.

▼ FATAL FURY
GLOBAL 93

Doce megas de acción, golpes y patadas en este excelente cartucho. Altamente recomendable para toda clase de fauna, desde fanáticos de la lucha hasta amantes de los buenos juegos de toda la vida.

▼ FLASHBACK


La obra maestra de **Delphine** se escapa a todo tipo de comentario. Un juego de los de uno entre un millón. Imprescindible.

▼ F1 WORLD CHAMPIONSHIP


Adaptando un viejo éxito para el ***Amiga***, VROOM, **Domark** ha conseguido la simulación de Fórmula Uno mas perfecta, espectacular y divertida que se puede encontrar en la ***Mega Drive***. Soberbio.

▼ F22 INTERCEPTOR


El único simulador serio aparecido hasta el momento para la ***Mega Drive***. Aunque los polígonos no son precisamente el fuerte de esta máquina, los gráficos son fluidos y no se ralentizan lo más mínimo.

▼ GALAHAD, THE LEGEND OF LEANDER


para los amigos, es un nuevo juego de ***Psygnosis***, creadores de la saga del SHADOW OF THE BEAST. Esto se nota en los buenos gráficos y el estupendo desarrollo del programa.

▼ GAUNTLET

GLOBAL 95

¿Cuál es el juego ideal para estrenar el nuevo adaptador de cuatro jugadores de **Sega**? Pues el arcade de cuatro más famoso de todos los tiempos: **GAUNTLET**. **Tengen** logró plasmar todo el espíritu de la máquina original, sin olvidar las voces digitalizadas y las centenas de niveles que forman el juego. Una maravilla de cartucho.



▼ GHOULS'N GHOSTS

GLOBAL 93

Pertenece a esa camada legendaria de juegos que aparecieron en el mercado casi al mismo tiempo que la consola y que dejaron asombrado a más de uno. Basado en la recreativa de **Capcom**, es una de las mejores conversiones de la historia.



▼ GOLDEN AXE

GLOBAL 94

La conversión. Así de contundente hay que hablar cuando se trata de esta maravilla hecha juego. Pocas veces ha llegado **Sega** a tal grado de perfección como cuando creó esta megaversión de su recreativa.

▼ GRAND SLAM TENNIS



La respuesta de **Sega** al insuperable SUPER TENNIS de ***SNES***. No es tan bueno como este, pero se trata, sin duda, del mejor juego de tenis para la ***Mega Drive***.

▼ GUNSTAR HEROES



Una nueva compañía, **Treasure**, y una nueva concepción de juego. Sus gráficos asombrarán incluso a los mayores detractores de la ***Mega Drive***. ¿Quién dijo que no podría crear rotaciones como otras consolas más potentes? **GUNSTAR** es superlargo, muy divertido y permite la participación simultánea de dos jugadores. Casi nada.

▼ HARDBALL 3

GLOBAL 80

A la tercera va la vencida. Después de tres intentos, **Accolade** ha logrado, por fin, crear un juego de beísbol aceptable. Su gran número de opciones, así como su facilidad de manejo, lo convierten en el cartucho ideal para los novatos en este deporte.

▼ HYPERDUNK

GLOBAL 72

Una excelente opción de ocho jugadores simultáneos y algunas técnicas espectaculares aderezan un cartucho correcto, sin muchas pretensiones, con aires de máquina recreativa pero que choca contra el todopoderoso NBA JAM.

▼ JAMES POND

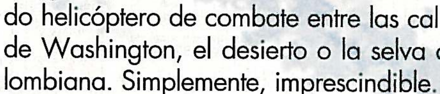


Un simpático y original arcade lleno de plataformas, jugabilidad y mucha agua. No es una maravilla gráfica ni sonora, pero merece la pena.

▼ JUNGLE STRIKE

GLOBAL 93

Soberbia continuación de DESERT STRIKE, uno de los mejores cartuchos aparecidos para la ***Mega Drive***. Guía un sofisticado helicóptero de combate entre las calles de Washington, el desierto o la selva colombiana. Simplemente, imprescindible.



▼ KRUSTY'S FUN HOUSE



Sorprendente variación del LEMMINGS con unos gráficos llenos de color y protagonizado por la familia mas popular de la televisión: Los Simpsons. Es el mejor ejemplo de cómo hacer un juego de estrategia divertido, ameno y capaz de gustarle incluso a los más pequeños de la casa.

▼ LHX ATTACK CHOPPER



Un simulador realista que aprovecha al máximo la técnica de polígonos que tanto éxito tuvo con el F22 INTERCEPTOR.

▼ LOTUS TURBO CHALLENGE



A pesar de algunos pequeños fallos técnicos, se trata de uno de los mejores juegos de coches que existen en la actualidad para ***Mega Drive***. Rápido y con opción de dos jugadores.

▼ MARKO'S MAGIC FOOTBALL

GLOBAL 87

Un sorprendente producto realizado por los **Cartoon Mavericks** que huele a clásico, retomando los viejos ingredientes de las producciones para ordenadores de ocho bits. Es divertido y, ante todo, increíblemente perfecto a nivel técnico.

▼ MORTAL KOMBAT

GLOBAL 92

El gran escándalo del año. Mucha acción, violencia y gráficos digitalizados se dan cita en un magnífico arcade que ha despertado amores y odios gracias a su modo Gore, tan rotundo como sangriento. No apto para padres quisquillosos ni psicólogos frustrados.

▼ NHLPA HOCKEY 94



Como cada año, **Electronic Arts** vuelve a deleitarnos con otra nueva versión actualizada de su célebre EA HOCKEY. De la del 94 hay que destacar la posibilidad de usar su nuevo adaptador para cuatro jugadores.

▼ NBA JAM



Partidos de *Two on Two* con emocionantes canastas y espectaculares mates que poco tienen que envidiar a los originales de la máquina recreativa. Pueden competir cuatro jugadores.

▼ PETE SAMPRAS TENNIS



El tenis adecuado para nuestra consola, que supera el mediocre DAVIS CUP. Una jugabilidad alta, el sobresaliente invento del J-Cart, varios modos de juego y las mejores digitalizaciones de voz que existen para una ***Mega Drive***.

▼ PGA EUROPEAN TOUR



Nueva versión que supera con creces lo visto hasta el momento. Nuevas opciones, campos y jugadores.

▼ PRINCE OF PERSIA

GLOBAL 88

El clásico de Jordan Mechner revive en una versión mejorada, con gráficos espléndidos y una jugabilidad que no languidece con los años. Infinitamente mejor que la soporífera entrega para ***Mega CD***.

▼ REN & STIMPY

GLOBAL 76

Extraña mezcolanza de plataformas y mala educación que protagonizan un perro y un gato poco enfrentados. Un juego divertido que no tiene aspiraciones de clásico a largo plazo.

▼ ROAD RASH

GLOBAL 86

Convertido en un clásico gracias a el éxito obtenido en los Estados Unidos, este juego incluía una original opción de repetición de *palos* sobre las espaldas ajenas. Una buena combinación que viene acompañada de unos scrolles perfectos y otras excentricidades técnicas de igual manufactura.

▼ ROBOCOD

GLOBAL 94

La obra cumbre de **Vectordean**, los creadores del primer Pond. Uno de los mejores juegos que puedes encontrar para cualquier consola. Altamente recomendable.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ ROBOCOP VS TERMINATOR



Un excelente arcade que combina a la perfección dos géneros tan distintos como son los *shoot'em up* y las plataformas. Deliciosamente sangriento, es el juego ideal para los amantes de las emocines fuertes.

▼ ROCKET NIGHT ADVENTURES

GLOBAL 92

Konami vuelve a deleitar nuestros sentidos con una nueva pieza maestra de la programación que recoge lo mejor de las plataformas, junto a unos gráficos y un sonido incomparables. El juego que nadie debería perderse bajo ningún concepto. Pedírselo a un amigo o familiar.

▼ ROLO TO THE RESCUE

GLOBAL 88

Aventura arcade que introduce elementos de inteligencia. Deberemos guiar los destinos de un elefante y sus secuaces: el castor, el conejo y la nutria. Calidad asegurada por **Vectordeam** (ROBOCOD).

▼ SENSIBLE SOCCER

GLOBAL 94

El mejor juego de fútbol disponible para consola. Aunque sus gráficos son un poco peores, supera con mucho al EA SOCCER, sobre todo en jugabilidad. Tanto si te gustan los juegos deportivos como si los detestas, no debes dejarlo escapar.

▼ SHINOBI 3

GLOBAL 85

Aun sin ser tan bueno como la primera parte, **SHINOBI 3** incorpora nuevos movimientos del protagonista, así como algunos gráficos impresionantes. Altamente recomendable, tanto para los seguidores de la saga de Joe Mushashi como para los que busquen un cartucho mas que resultón.

▼ SONIC SPINBALL

GLOBAL 79

Sonic hace un alto en el agradecido género de las plataformas para formar parte del pinball mas extraño, loco y sorprendente que podrías imaginar. Lástima que el control de la bola deje bastante que desear. Un cartucho decentito, sin llegar a más.

▼ SONIC

GLOBAL 95

¿Qué decir del buque insignia de **Sega**? Pocos juegos alcanzan el nivel de perfección logrado por esta maravillosa combinación de plataformas, velocidad y buenos gráficos. Absolutamente esencial.

▼ SONIC 2

GLOBAL 94

Aunque inferior a la primera parte, **SONIC 2** supera con creces al resto de cartuchos de ***Mega Drive***. Tanto sus gráficos como su modo de dos jugadores son increíbles.

▼ SONIC 3



Tercera entrega de 16 megas donde podrás encontrar rotaciones y *zooms* para aburrir y un colorido que deja en el más absoluto de los ridículos a SONIC CD.

▼ SPLATTERHOUSE 3



Felicidades, amantes del Gore. **Namco** y su **SPLATTERHOUSE 3** os ofrecen 16 megas de sangre y casquería en un *beat'em up* sobrecogedor. Recomendado para los amantes de las emociones fuertes.

▼ STREETS OF RAGE 3



La saga más aclamada de beat'em up de **Sega** regresa a nuestras ***Mega Drive***. 24 megas, más personajes, y un curioso desarrollo en el que cada acción tiene sus repercusiones al final del juego. Notable y divertido.

▼ SUNSET RIDERS



Adaptación de una popular recreativa de **Konami**, **SUNSET RIDERS** es un excelente y original *shoot'em up* que lleva todo el espíritu del legendario Oeste a tu consola. Lástima que sólo tenga cuatro fases.

▼ SUPER BASEBALL 2020



Electronic Arts pone todo su buen hacer y experiencia al servicio de una de las mejores conversiones de ***Neo Geo*** a ***Mega Drive*** hasta la fecha. 16 megas de puro beísbol cibernético, ideales para los fans de los juegos deportivos.

▼ SUPER KICK OFF



Una de las pocas cosas decentes que ha hecho **Tiertex** a lo largo de su historia. Jugable y entretenido, posee todas las múltiples opciones del original. Recomendable.

▼ SUPER MONACO GP 2



Usando como reclamo el nombre de Ayrton Senna, **Sega** calcó literalmente el desarrollo de la primera parte, añadiéndole unas pocas opciones más.

▼ TECHNOCLASS



Extraña incursión de **Electronic Arts** en el universo de los arcades con elementos de estrategia. No muy brillante gráficamente, se deja jugar un par de partidas, aunque acaba aburriendo.

▼ TERMINATOR II

GLOBAL 79

Adaptación del éxito recreativo de **Midway**, que a su vez tenía el mismo desarrollo que OPERATION WOLF. Opción de dos jugadores y gráficos digitalizados para un buen juego de disparos.

▼ THE ADDAMS FAMILY



Estupenda conversión del famoso título de la comapañía **Ocean** para la ***SNES***. Guía a Gómez a través de la mansión Addams tras la pista de la desaparecida Morticia. Para los amantes de las plataformas horizontales más puras y duras.

▼ THUNDER FORCE IV



La última parte, por ahora, y la más espectacular gráficamente, haciendo uso de planos múltipes de scroll parallax, enemigos enormes y música heavy a toda pastilla. Sin embargo, el cartucho flojea un poco en su jugabilidad, debido a lo difícil que se muestra en los últimos niveles.

▼ TINY TOON



El mejor juego de **Konami** para la ***Mega Drive*** hasta la fecha. Toda la magia de los dibujos Warner en un cartucho indispensable, cargado de preciosas melodías, gráficos de gran colorido y jugable hasta lo impensable. Una maravilla.

▼ TOURNAMENT FIGHTERS

GLOBAL 75

Un *beat'em up* al estilo STREET FIGHTER II que promete mucho al principio, pero que resulta terriblemente inferior al ETERNAL CHAMPIONS o incluso al mismo STREET FIGHTER II CE SPECIAL.

▼ VIRTUAL RACING

GLOBAL 96

La conversión de recreativa más esperada y espectacular para consolas de todos los tiempos. Despunta por el nuevo chip SVP, que lo acelera hasta unos escalofriantes 23 MHz. Un título que merece el calificativo de clásico y que tenemos que agradecer al grupo de programación **AM2**.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ WHERE IS CARMEN SANDIEGO?

Inexplicable intento de adaptar el soporífero ¿juego? educativo con unos resultados del todo lamentables. Perfectamente olvidable.



▼ WORLD OF ILLUSION starring Mickey Mouse & Donald Duck

Nueva entrega de las aventuras del ratón Mickey y el pato Donald que deberán luchar contra las malvadas intenciones de una bruja. El cartucho, desgraciadamente, no llega a la calidad de CASTLE OF ILLUSION.



▼ WWF

El mejor juego de lucha libre para la ***Mega Drive*** hasta la fecha. Es exacto al de ***SNES***, pero con una animación un poco más brusca y peor sonido.



▼ X MEN

Fallido intento de **Sega** por adaptar a la consola a los famosos héroes de la Marvel. La idea es buena, pero se arruina por la pobre animación de los personajes.



▼ ZOMBIES

El homenaje de **LucasArts** al cine de terror de serie B. Atraviesa las calles del barrio rescatando a los vecinos de las iras de un bebé de nueve metros, mientras esquivas al zombi Tobías y sus compadres. Absolutamente divertido y muy recomendable.

GLOBAL 90

MEGA CD

▼ BATMAN RETURNS

Si siempre has deseado tener una recreativa de coches en casa, esta es tu oportunidad. Disfruta como nunca del chip de *scaling* del ***Mega CD*** mientras persigues al Pingüino por las tenebrosas calles de Gotham. Respecto a las fases de plataformas, son meras copias del cartucho, sin ningún cambio o mejora digna de mención.



DRAGON'S LAIR

Calco exacto de la máquina original de **Ready Soft** que contiene animaciones para aburrir. Una elección adecuada, aunque resulta monótona por la simplicidad de su desarrollo.

GLOBAL 78

▼ DRACULA UNLEASHED

Toneladas de FMV para el cuerpo de los mitómanos y un desarrollo exacto al visto en SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE. Dosis de aventura e inteligencia sin que sirva de precedente. ¿Diversión asegurada?

GLOBAL 89

▼ GROUND ZERO TEXAS

Shoot'em up hollywoodense de muy aparente aspecto que divierte con una facilidad pasmosa. Argumento típico pero con diferentes finales, interactivo hasta cierto punto y muy recomendable.

GLOBAL 84

▼ SILPHEED

El mejor *shoot'em up* para ***Mega CD***. Jugable, divertido, largo y gráficamente impresionante. **SILLPHEED** marca un nuevo estilo en la concepción de matamarcianos.



▼ SONIC CD

Imagináos por un momento el primer Sonic, con toda su jugabilidad, buenos gráficos, una música G-E-N-I-A-L y más de 70 niveles diferentes. Eso por no hablar del adictivo *Time Attack* o la asombrosa fase de bonus. Un sueño de juego hecho disco compacto.

GLOBAL 95

▼ SPIDERMAN VS. THE KINGPIN

Un refrito del cartucho, algo anticuado por cierto, con intros animadas dibujadas por un niño de 11 años y nuevas músicas. Mención especial a la canción de la presentación, interpretada por la voz más farragosa que tus tímpanos hayan podido oír.

GLOBAL 73

▼ YUMENI MISTERY MANSION

Compacto que nos refiere indirectamente a clásicos para otros soportes como 7TH GUEST en ***PC*** y ***CD-ROM***. Buenos gráficos, acción premeditada y sonidos y músicas destacables.

GLOBAL 75

GAME GEAR

▼ BATMAN RETURNS

Estupenda adaptación de la famosa película, Pingüino incluido. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la ***Mega Drive***.



▼ CHUCK ROCK

Sus fantásticos gráficos, sus animaciones de impecable factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de sus fases, lo convierten en uno de los mejores arcades de plataformas que puedes conseguir para la ***Game Gear***.

GLOBAL 90

▼ COLUMNS

Uno de los mejores clones del TETRIS. Forma columnas de colores con los cristales que caen sin cesar desde lo alto de la pantalla mientras haces frente a los constantes cambios de velocidad. Recomendable para todo tipo de usuarios.

GLOBAL 85

▼ CRASH DUMMIES

Un arcade macabro y original en el que manejas a los célebres maniquíes de las pruebas de choque automovilísticas mientras pierden las piernas, los brazos, la cabeza...



▼ DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

A través de numerosos niveles de puras plataformas, el Pato Donald tendrá que encontrar a una malvada bruja, responsable del robo de la fortuna del tío Gilito. Un juego digno de figurar en la colección de todo usuario.

GLOBAL 92

▼ DR, ROBOTNIK'S MEAN BEAM MACHINES

El mejor pastiche derivado de la gloria del TETRIS de Alexey Patjinov. Divertido y atrayente, un desafío continuo en el modo de dos jugadores. Indispensable.



▼ MICKEY MOUSE

¡Oh, no! Una bruja enloquecida llamada Mizrabel ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey. Por eso, inevitablemente, Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataformas del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para ***Game Gear***.

GLOBAL 93

▼ MICKEY MOUSE II

Probablemente la mejor aventura arcade para ***Game Gear***. Llena de colorido y fantasía, **MICKEY MOUSE II** gustará a todos, en especial a los más pequeños.



▼ MICROMACHINES



¡Guau! De lo mejor que ha pasado por nuestras manos para ***Game Gear***. De verdad. Además, el increíble modo de dos jugadores en la misma consola es alucinante.

▼ NBA JAM

GLOBAL 84

Acclaim sirve en bandeja uno de los simuladores-arcade más espectaculares y divertidos de la temporada. La mejor recomendación es que lo compréis en cuanto aparezca en los mostradores de las tiendas.



▼ PRINCE OF PERSIA



Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico de los juegos de plataformas, con increíbles animaciones y numerosos niveles. La obra maestra de Jordan Mechner en todo su esplendor.

▼ ROADRUNNER

GLOBAL 85

Tendrás que verlo para creerlo. Sus gráficos rebosan colorido, buenas animaciones y encima es divertido y jugable. Recomendable tanto para los fans del Correcaminos como para los del Coyote.

▼ SENSIBLE SOCCER

GLOBAL 93

Toda la magia del fútbol en el único simulador para ***Game Gear*** que contiene las gotas mínimas de emoción y diversión que este deporte exige. Perfectamente realizado e imprescindible.

▼ SONIC



Aún mas rápido y trepidante que su hermana de ocho bits, sus gráficos y jugabilidad son totalmente indescriptibles. ¡Corre a por él!

▼ SONIC II

GLOBAL 80

Una excelente continuación que se arruina por la poca visibilidad, debido al gran tamaño de los personajes en relación con la pantalla de la **Game Gear**, y su exagerado nivel de dificultad. De todos modos, es bastante divertido y recomendable.

▼ SPIDERMAN



Sigue a Peter Parker, el asombroso hombre araña, a traves de las peligrosas calles de Nueva York. Pero cuidado, el Dr. Octopus y sus conpinches te pondrán las cosas bastante difíciles antes de enfrentarte con tu más mortal y peligroso enemigo: Kingpin. Acción y adicción a partes iguales. Bastante recomendable.

▼ STREETS OF RAGE



Exceptuando la desaparición de uno de los luchadores, **STREETS OF RAGE** está literalmente calcado de la versión ***Mega Drive***, e incluso la supera en la suavidad de su scroll. Por lo demás, es un *beat'em up* imprescindible en tu colección, con opción de dos jugadores, muchas fases y con una adaptación de la música original de Yuzo Koshiro realmente admirable.

▼ STREETS OF RAGE II



Cuatro megas de pura acción que superan con creces a la primera parte. El mejor juego de lucha para ***Game Gear***.

▼ SUPER KICK OFF



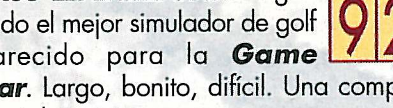
Si la versión ***Master*** era buena, esta es totalmente asombrosa. Gracias a su potente hardware, la ***Game Gear*** retoma el frenético scroll del original y lo duplica en velocidad y suavidad. Las mismas opciones y jugabilidad que la otra versión.

▼ SUPER SPACE INVADERS

GLOBAL 84

El más clásico de todos los juegos shoot'em up con la cara lavada, mejores gráficos y algunas novedades extra. Pese a que el conjunto no es muy original, lo cierto es que **SPACE INVADERS** sigue siendo tan adictivo y entretenido como siempre, lo cual se agradece.

▼ WORLD CLASS LEADERBOARD



GLOBAL 92

A pesar del tiempo que ha transcurrido desde su lanzamiento, **WORLD CLASS LEADERBOARD** sigue siendo el mejor simulador de golf aparecido para la ***Game Gear***. Largo, bonito, difícil. Una compra esencial.

MASTER SYSTEM

▼ ALADDIN

GLOBAL 86

Toda la magia de Disney y el saber hacer de los chicos de **Sega** ha producido un cartucho espectacular, enormemente divertido y con pocas fisuras para atacarle. Casi perfecto.

▼ ANDRE AGASSI TENNIS

GLOBAL 74

Excelente conversión del cartucho de ***Mega Drive*** para la ***Master System***, aunque sigue con los mismos problemas que la versión de 16 bits. Sin embargo, merece la pena darle una oportunidad.

▼ ASTERIX



Asume el papel de Asterix y Obelix en este nuevo juego de plataformas, rebosante de buenos gráficos y con una jugabilidad más que recomendable.

▼ BATTLE OUT RUN



Salta a las autopistas con esta particular adaptación del clásico CHASE HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carretera. Aunque **BATTLE OUT RUN** no presenta un reto tan grande como el de FIRE AND FORGET II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

▼ BATTLETOADS



La versión ***Game Gear*** hace justicia al clásico de **Rare**. Acción ininterrumpida y desarollo beat'em up puro donde el descanso es inimaginable.

▼ COOL SPOT



Una conversión excelente para ***Master System***. Conserva la adicción, la frescura y la simpatía de la entrega ***Mega Drive***.

▼ DESERT STRIKE



Domark logró lo que parecía imposible: trasladar la obra maestra de **EA** a un pequeño cartucho de ***Master*** sin perder detalle y con unos resultados espectaculares.

▼ GAUNTLET



La máquina recreativa causó sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, **GAUNTLET** es todo un clásico que no debes perderte.

▼ GLOBAL GLADIATORS



La versión ***Master System*** no llega a los altos niveles de calidad que su homónima de 16 bits, aunque es un digno ejemplo de arcade plataformesco.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ JUNGLE BOOK



La magia Disney en todo su esplendor. Viaja con Mogli a lo mas profundo de la selva en compañía de Baloo, Bagheera y todos sus amigos. Las plataformas en su estado más duro y puro.

▼ LEMMINGS

GLOBAL 82

Más de 100 niveles de locura donde pondrás a prueba tus dotes de líder de los Lemmings, una raza terriblemente estúpida con cierta tendencia al suicidio. Una conversión bastante fiel del hit de **Psygnosis** para los ordenadores personales.



▼ MASTER OF KOMBAT

GLOBAL 90

¿Quién ha dicho que hacía falta una conversión de STREET FIGHTER II de ***Mega Drive*** a ***Master System***? No sé si este cartucho será aún mejor que el SFII de ***Mega Drive***, pero lo cierto es que no hay nada parecido ni tan divertido.

▼ MICKEY MOUSE 2

GLOBAL 91

Brillante juego de plataformas, muestra de cómo debe ser un buen cartucho de ***Master System***. Tanto la calidad de sus gráficos como la belleza de sus melodías sobrepasan todo lo visto.

▼ OLYMPIC GOLD

GLOBAL 81

El cartucho ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanzamiento con arco. Todas las pruebas son bastante divertidas y no decepcionarán a los más fieles seguidores de los Juegos Olímpicos.

▼ PGA TOUR GOLF

GLOBAL 88

Si el juego para ***Mega Drive*** era increíble, esta versión para ***Master System*** tampoco se queda corta. No tiene nada que envidiar a la entrega de 16 bits. Recomendable. ¡Un verdadero puntazo!

▼ POWER STRIKE II

GLOBAL 92

El *shoot'em up* definitivo para la ***Master System***, obra de los maestros del género, **Compile**. Pulveriza las hordas de naves alienígenas con tu láser o intenta recoger alguna de las armas extra. Tanto si te gustan los matamarcianos como si no, no debes perdértelo bajo ningún concepto.

▼ PRINCE OF PERSIA

GLOBAL 91

Sin duda alguna, la mejor obra del genial Jordan Mechner. Deberás salvar a la princesa de las garras del malvado visir que pretende casarse con ella. Un juego que debe estar presente en cualquier colección que se precie.

▼ ROAD RASH

GLOBAL 81

Parece mentira que este cartucho, un verdadero clásico para ***Mega Drive***, pueda ser como es. Me explico: divertido, bonito y perfectamente jugable. ¡A comprarlo!, que son dos días.

▼ ROBOCOP VS. TERMINATOR

GLOBAL 89

Un brillante ejemplo de programación y un estupendo homenaje a los protagonistas de ambas películas. Una combinación de *shoot'em up* con plataformas totalmente explosiva y aconsejable.

▼ SHADOW OF THE BEAST

GLOBAL 85

En **Amiga** fue todo un clásico, en la ***Master*** es la revolución. Prepara tus rutinas para ver los planos de scroll parallax más alucinantes de los ocho bits en la legendaria aventura de una bestia en busca de su pasado, en busca de una respuesta.

▼ SONIC CHAOS

GLOBAL 79

¡Y van tres! De nuevo, Sonic debe arrancar de manos del malvado Robotnik las seis gemas del Chaos y poner su mundo a salvo. Correcto a nivel gráfico y sonoro, falla en lo corto de sus fases y en la extrema facilidad con que se acaba el juego.

▼ SONIC

GLOBAL 90

Toma el control del puercoespín más rápido del oeste mientras atraviesas a toda pastilla los dominios del Dr. Robotnik, el más malo entre los malos. Los ocho bits, mejor aprovechados que nunca, te ofrecen uno de los mejores arcades de plataformas que recuerdan los viejos del lugar.

▼ SONIC II

GLOBAL 94

Más niveles y más adicción para un cartucho que supera lo que parecía insuperable. Con numerosas mejoras respecto a su primera parte y definitivamente superior a su tercera, **SONIC II** es un juego imprescindible para todos los usuarios.

▼ STREETS OF RAGE II



Beat'em up puro y duro, con músicas de Yuzo Koshiro y una buena técnica que lo encumbran de nuevo a lo más alto de la maltrecha lista de lanzamientos para ***Master System***.

▼ SUPER MONACO G.P.



El juego de coches que los usuarios de ***Master*** esperaban. Aunque gráficamente no es nada del otro mundo, el coche se maneja bastante bien y tienes un menú de opciones de los más completos. Recomendado para los seguidores de Ayrton Senna, Nigel Mansell y los repartidores de pizzas.

▼ SUPER OFF ROAD

GLOBAL 82

Fiel adaptación de la popular máquina recreativa, **SUPER OFF ROAD** contiene todos los niveles del original y es igual de divertido. Lástima que sea tan fácil y sólo puedan jugar dos personas en lugar de cuatro.

▼ STREETS OF RAGE



Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres, debido a su tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

▼ TERMINATOR

GLOBAL 82

Versión mucho mejor que la de ***Mega Drive***. Se necesita bastante habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator.

▼ THE FLASH



Directamente de la pantalla de tu televisor llega **THE FLASH**, el relámpago humano. Con una velocidad que quita el hipo y unos sprites del tamaño de guisantes, es el ejemplo mas claro de cómo crear un arcade técnicamente perfecto (varios planos de parallax incluidos) con una jugabilidad insufrible y totalmente aberrante.

▼ WIMBLEDON TENNIS

GLOBAL 82

El mejor juego de tenis para la ***Master***. Rápido, con un gran número de opciones y modos de juegos diferentes, es el cartucho deportivo por excelencia, sobre todo si buscas acción para dos jugadores.

LOS FINALES MAS LAMENTABLES

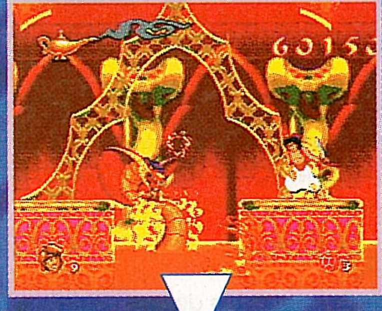
No todo en la ***Mega Drive*** van a ser buenos y bonitos finales. También hay un gran numero de juegos con unos finales tan lamentables que rozan la comicidad, y que pretenden ser la justa recompensa a horas y horas de darle al callo con el Pad de Control. Este mes os ofrecemos algunos de ellos, tan sólo una pequeña muestra de hasta donde puede llegar la vagancia de algunos equipos de programación a la hora de hacer finales. Si conocéis algún otro juego con un final lamentable, no dudéis en escribirnos (indicando en el sobre SECCION GAME OVER). Lo someteremos a la vergüenza pública y el vilipendio comunal.

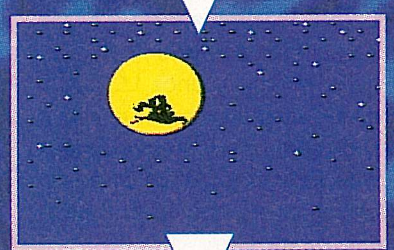


ALADDIN

Parece mentira que un juegazo de la talla de ALADDIN tenga un final tan cutre. Mucha animación, mucha banda sonora, mucho colorido...pero a la hora de hacer el final, ponen a Aladdin y la Princesa en la alfombra y se acabó. Eso sí, puede hacer gala de tener el Staff más largo jamás visto en un videojuego.







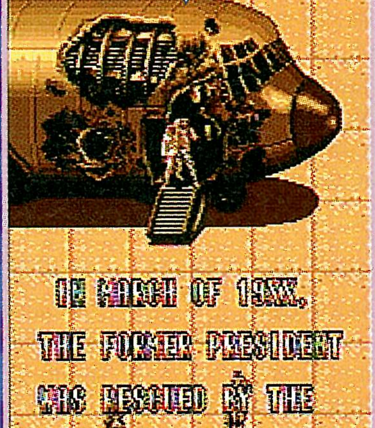


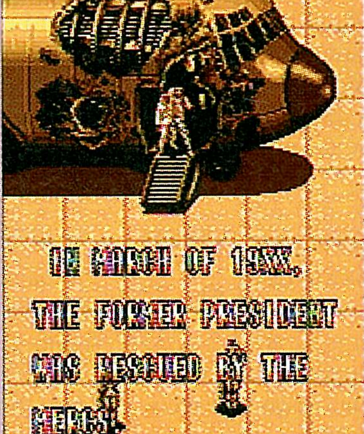


MERCS

Un auténtico clásico para ***Mega Drive*** que sigue aguantando el paso del tiempo como si nada. Lástima que a los muchachos de **Sega** no les diera la gana poner un final más digno. No es que sea malo del todo...pero viendo el resto del juego, uno se espera algo más que dos pantallas estáticas y una huida hacia el atardecer.

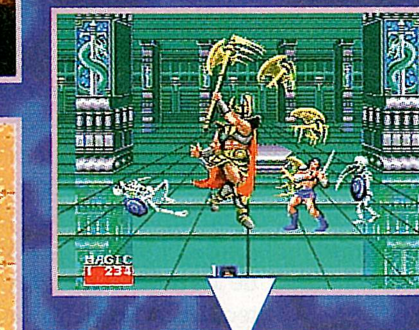






GOLDEN AXE II

Un claro ejemplo de como programar un final en menos de un cuarto de hora. Tras matar a Death Adder (tras perder unas 30 o 40 vidas, más o menos), nuestros héroes viajan al pueblo a la velocidad de un estornino de vientre flácido, para ser recibidos por los agradecidos habitantes de la comarca. La pregunta es :¿Por qué siguen con esa cara de asustados? ¿Será que los grafistas ni se molestaron en cambiar las caras? ¿O es que habrán visto a la novia de The Scope a la luz del día?







DOUBLE DRAGON

Accolade hizo una conversión tan perfecta de la legendaria recreativa de **Technos**, que incluso incluyeron el final de la máquina. Todo está cuidado a la perfección: la guarida de los Shadows, la novia colgada del paragüero, el jefe armado con una "quitapenas" del calibre 85...entonces ¿Por qué estropearlo todo con esa cutrería de mensaje final? Al menos podrían haber puesto los nombres de los programadores, digo yo.



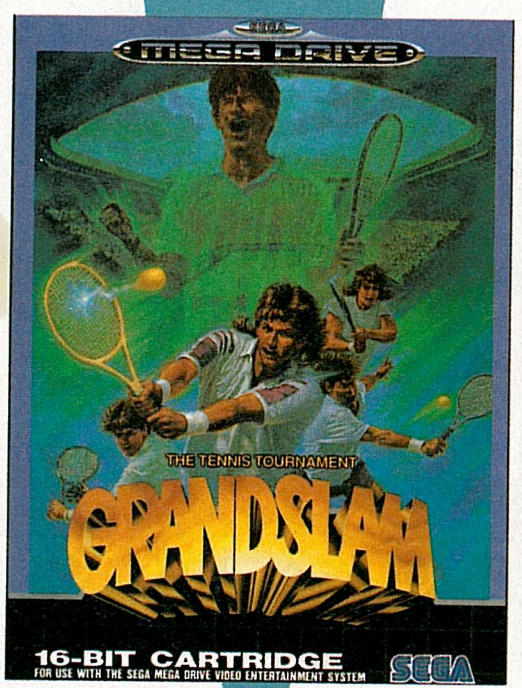
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

Es difícil contener las carcajadas con finales como este. El juego de por sí ya es un pelín cutre (premio para **Tiertex** por su interpretación a la bandurria de la famosa partitura de John Williams), pero las escenas finales son el colmo del despropósito. Tras atravesar los tres grandes retos, Indiana Jones se encuentra con el caballero Templario, guardián del Cáliz Sagrado. La cara del pobre Indy es todo un poema (supongo que el grafista habrá visitado las peores tabernas de la ciudad hasta encontrar el rostro ideal). Pero lo mejor de todo es el momento en el que el protagonista consigue el Cáliz y cura las heridas de su padre...el cual (gracias a un régimen de comidas equilibrado y el uso contínuo de la faja mágica de Playtex) posee un torso digno del mismísimo Sly Stallone. La estampa se completa con una bonita puesta de sol con los Jones cabalgando hacia su rancho de Estepona.

¡ESTA SUSCRIPCION TE DA MUCHO JUEGO!

Suscríbete a Mega Sega por sólo 4200 pts. y tendrás en tu casa la mejor información sobre el mundo de las consolas y videojuegos SEGA además de un CARTUCHO DE LUJO

GRANDSLAM
MEGA DRIVE



GRANDSLAM
La mejor simulación de Tenis creada para la Mega Drive. Compite en hierba, tierra batida o pista cubierta contra los mejores tenistas del mundo, sólo o formando dobles con un amigo.
NEMESIS

87%

DEVILISH
GAME GEAR

Devilish
SEGA GAME GEAR

DEVILISH
Es el primer juego que combina con una absoluta perfección dos géneros: el arcade y los ladrillos (arkanoid). Original, bien hecho y, sobre todo, tremendamente divertido.
J.L. SKYWALKER

85%

RAINBOW ISLAND
MASTER SYSTEM

ACTION
SEGA Master System
RAINBOW ISLANDS
STORY OF THE BUBBLE BOBBLE 2

RAINBOW ISLAND
El gran clásico recreativo de Taito ha sido convertido a la perfección para Master: 16 colores, multitud de fases y la jugabilidad de todo un clásico.
THE ELF

84%

Rellena este cupón y envíalo a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista Mega Sega, departamento de suscripciones C/ O'Donnell nº12- 28009 Madrid

Marca con una cruz el juego que prefieres de regalo
- ❑ Grandslam (Mega Drive)
- ❑ Devilish (Game Gear)
- ❑ Rainbow Island (Master System)

También puedes suscribirte llamando al teléfono: (91) 4 31 38 33 de 9,30h a 14,00h y de 16,00h a 18,30h

Nombre y Apellidos: .... Edad ....
Dirección: .... C.P. ....
Población: .... Provincia .... Teléfono: ....

FORMA DE PAGO
- ☐ Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.
- ☐ Giro postal núm. .... de fecha ....
- ☐ VISA: Tarjeta nº ____ ____ ____ ____
- ☐ AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº ____ ______ _____

Fecha de caducidad de la tarjeta .... Firma:
Nombre del titular, si es distinto ....

Noticias

MEGA DRIVE
ACME ALL-STAR
KONAMI



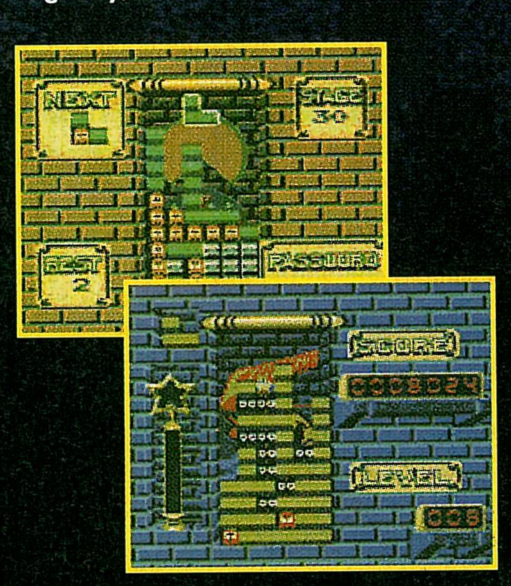
Tras el espectacular paso de los jovencitos TYNI TOON, Konami ha querido agradecer la excelente acogida con un cartucho deportivo, un 'sport sim', como dicen nuestros colegas ingleses. Dos deportes a practicar, fútbol y baloncesto, y una siempre agradecida opción para dos jugadores simultáneos. El juego estará, con toda seguridad, a la venta en noviembre.

MEGA DRIVE
MONSTER WORLD IV
SEGA

La ansiada continuación de uno de los estandartes legendarios de la mítica Sega de los años ochenta tiene una nueva continuación en un cartucho que va a hacer las delicias de los incondicionales de aquella época dorada. Respetando los moldes aparecido en títulos como WONDER BOY IN MONSTER LAND, esta teórica cuarta entrega cambia el personaje masculino por otro femenino en el que una princesa, Arsha, debe luchar contra el malvado Pepelog. Pocas noticias existen sobre las fechas de lanzamiento.

GAME GEAR
PAC-ATTACK
NAMCO

Un nuevo cartucho, protagonizado por un legendario personaje, asalta nuestras portátiles. Pac Man, alias 'comecocos', tiene la misión de acabar con sus sempiternos enemigos, los fantasmas, en un programa en el más puro estilo TETRIS. Esperemos que la idea madre sea original y, sobre todo, divertida.



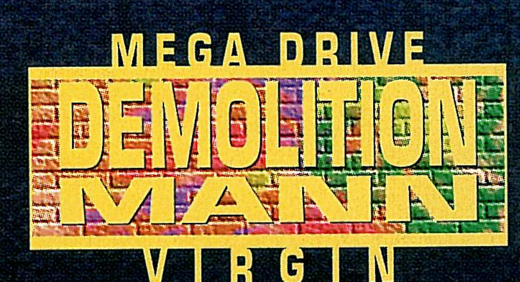
GAME GEAR
CHOPLIFTER III
EXTREME

El helicóptero más famoso de los videojuegos es el protagonista del nuevo cartucho para *Game Gear* tras su paso por *Game Boy* y *SNES*. El juego es un arcade en el que tenemos la urgente misión de rescatar a todos nuestros compadres que sufren los desmanes de la guerra en sus propias carnes. El desarrollo, por su sencillez, engancha desde la primera partida. En esto radica, precisamente, el encanto de este programa.



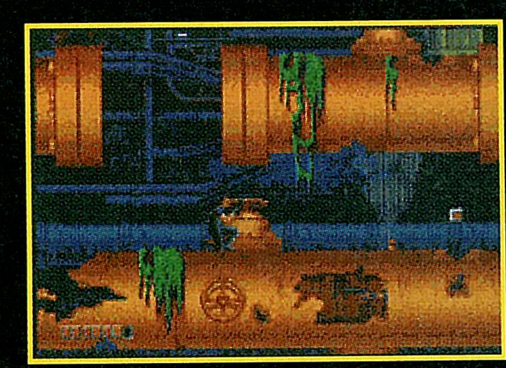
MEGA DRIVE
SECOND SAMURAI
PSYGNOSIS

Uno de los personajes más afamados de la primera época de Psygnosis para los Amiga y compañía tiene su puesta de largo en las *Mega Drive*. FIRST SAMURAI, la leyenda del guerrero, que tuvo una entrega para SNES, revive ahora con un atrayente y evidente nombre: SECOND SAMURAI. Un arcade de plataformas, muy al estilo de otros títulos de la misma casa como SHADOW OF THE BEAST, BEAST II, FATAL REWIND (THE KILLING GAME SHOW para los usuarios de Amiga) o THE LEGEND OF GALAHAD (LEANDER en Amiga), que ha sido programado por Gallic Soft, una nueva licenciataria que depende directamente de Ubi Soft.

MEGA DRIVE


VIRGIN

Meses después de que la película pasara con cierta pena por el panorama español, llega el videojuego. Las aventuras de John Spartan y su rival Simon Phoenix son combinadas en un cartucho de acción, shoot'em up y mezcla de plataformas, que tiene claras reminiscencias de otros títulos del estilo de THE TERMINATOR. Pronto te daremos más noticias.



ULTIMA HORA

➢ Acclaim sigue recogiendo licencias cinematográficas. Arnold Schwarzennegger protagonizará CRUSADE, un juego (y una película) de acción que esperemos supere al bodrio de THE LAST ACTION HERO. Geena Davis encarna a una mujer pirata en MADAME CUTLASS. Otro proyecto que está todavía en fase de guionización es ALIEN 4.

➢ Por su parte Konami está buscando instalarse en el Reino Unido para poder desarrollar sus productos independientemente de su central japonesa. PROBOTECTOR y la secuela de ROCKET KNIGHT no se verán afectados por estas medidas.

➢ Psygnosis está desarrollando un nuevo juego del mismo estilo de su afamado LEMMINGS de nombre BENEFACTOR. DROPZONE, por su parte, tendrá su versión para Mega Drive, y también será programado por Psygnosis.

➢ Core Design ha retrasado su CHUCK RALLY por ciertos problemas de jugabilidad. Por lo visto, algunos detalles resultaban incómodos, por lo que han decidido retrasar su salida hasta el otoño.

➢ El anunciado retraso en la salida al mercado de KICK OFF 3 para Mega Drive hasta septiembre ha sido provocado por ciertos (y parece que profundos) problemas que Enigma Variation, el equipo de programación, ha tenido con Imagineer. Steve Screech, el grafista del KICK OFF original, ha retomado el código fuente y está dando los últimos retoques al programa. Al parecer se han incorporado equipos europeos, aparte de las selecciones, toda vez que la batalla por el mundial no ha sido posible.

➢ Codemasters ha pospuesto indefinidamente cuatros juegos que tenía previsto lanzar hasta finales de año protagonizados por DIZZY.

➢ Konami está preparando la versión para MD 32X de CASTLEVANIA. Por el momento no tenemos noticias ni pantallas.

➢ Core Design nos va a regalar en breve con un nuevo arcade, SKELETON KREW. La perspectiva es isométrica, muy al estilo (salvando las distancias) de cosas como PREDATOR 2 y THE CHAOS ENGINE.

➢ Otro clásico de Neo Geo, KING OF THE MONSTER 2, espera su fecha de lanzamiento. Lucha y más lucha de la mano de los Takara boys. En septiembre habrá más noticias.

➢ ¿Sabéis que uno de los mejores juego para Mega Drive ha sido versionado para Game Gear? Su nombre es GUNSTAR HEROES y tiene la misma pinta que el original de 16 bits.

➢ GameArts comercializará un nuevo shoot'em up, alias matamarcianos, para Mega CD que intentará recoger los laureles de su hermano mayor SILPHEED. El título definitivo es AX-101 y tiene una pinta, por lo que hemos visto, absolutamente salvaje.

➢ Estamos ansiosos por conocer los resultados del último concurso que Sega ha organizado con El Corte Inglés para proclamar al mejor de España con el cartucho VIRTUA RACING. ¿Ganará Skywalker (tenemos sospechas de que concursó en el centro de Princesa bajo el sobrenombre de 'Globoman')?

➢ Batman Forever. Latercera entrega cinematográfica dirigida por Joel Schumacher tiene licenciatario. Acclaim está trabajando en dos versiones distintas para Mega 32 X y Mega Drive y la fecha de lanzamiento coincidirá con el de la película.





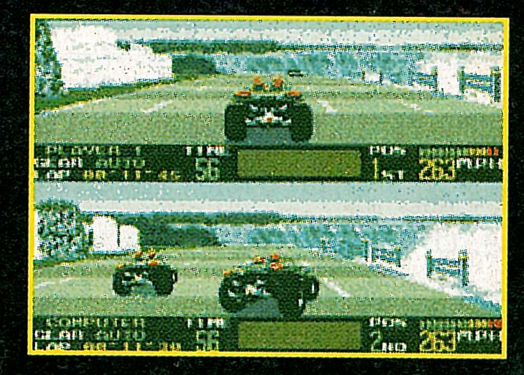
MEGA DRIVE
DOUBLE DRAGON
TRADEWEST

La fiebre de los juegos de lucha, con la llegada de los SUPER STREET FIGHTER II y MORTAL KOMBAT II parece no terminar. Billy y Jim de esta manera, serán protagonistas de un juego en el que tendrán que enfrentarse a otros diez luchadores distintos. Algunos de estos luchadores ya aparecieron en otros cartuchos de la saga, aunque los demás han sido creados 'ex profeso'. Sunombre completo es DOUBLE DRAGON V: THE SHADOW FALLS.

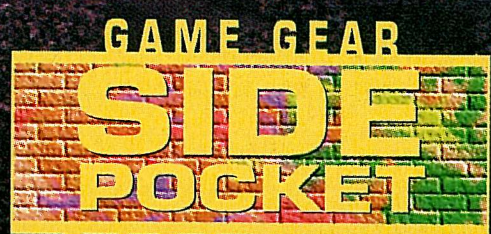


MEGA DRIVE
OUTRUNNERS
SEGA

La continuación del genial OUT RUN ha sido recreada para Mega Drive por Data East e incluye dos modos de juego: el original de la recreativa y otro para dos jugadores. Por el momento no tiene fecha definitiva, pero muy probablemente será lanzado a finales de año.







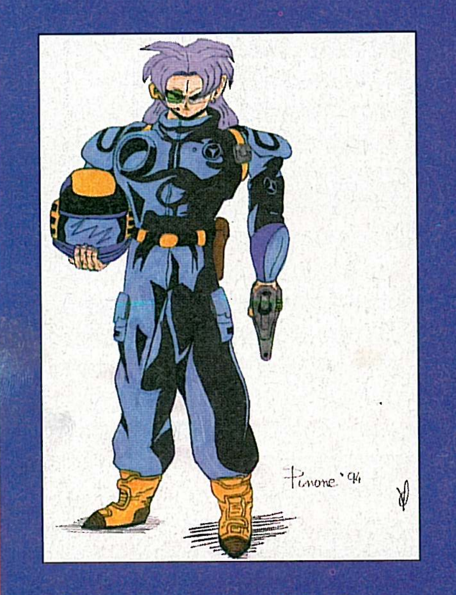
GAME GEAR
SIDE POCKET
DATA EAST

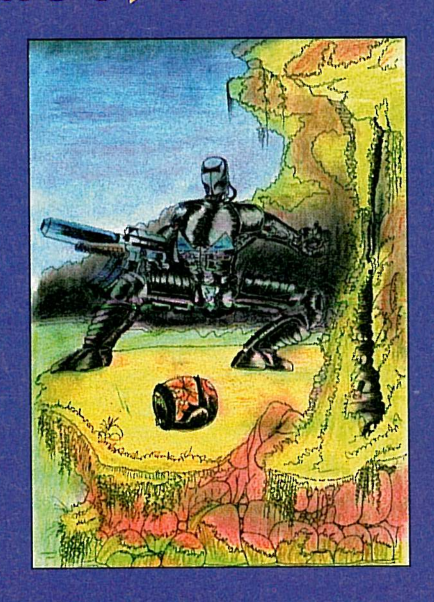
Los simuladores de billar cuentan con cierto número (reducido) de seguidores incondicionales. SIDE POCKEt es el nombre de un cartucho que nos llega tras haber tenido sendas versiones para Mega Drive y SNES. Una acción realista, muy divertida, le hicieron acreedor de una fama que ha facilitado su paso a la portátil. Sin embargo, aún tendremos que esperar.

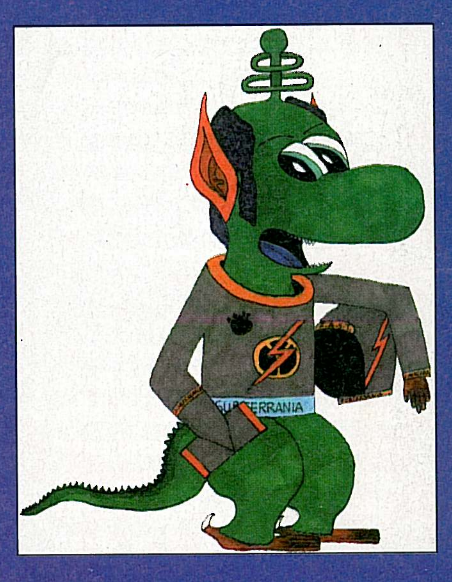
GANADORES DEL CONCURSO



3 PRIMEROS PREMIOS, GANADORES DE MAQUETAS







✌ Sergio David Gomez
Cadiz

✌ Máximo Carazo Barbero
Madrid

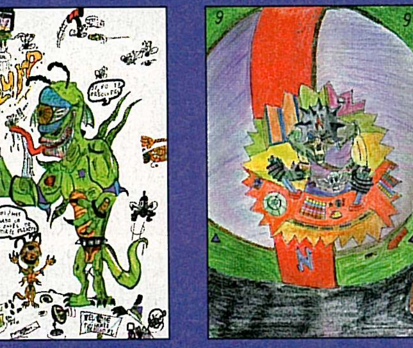
✌ Juan Manuel Perea
Madrid

SUBCAMPEONES, GANADORES DE UN CARTUCHO













✌ Aitor Etxebarriarteun Guipuzcoa
✌ Antonio Garcia Recena Jaén
✌ Fernando Sánchez Barbero Avila
✌ Alejandro Vázquez Garcia Valencia
✌ Francisco Gil Garcia Sevilla
✌ Jose Maria Valverde Murcia

GANADORES DE LAS REVIEWS.

Pablo García (Salamanca). Fernando Ahantero (Zaragoza). Fidel Martínez (Murcia). Juan Domingo Barbosa (Santa Cruz de Tenerife). Benito Iglesias (La Coruña). Jose Ramón Souto (Barcelona). Concepción Palacios (Madrid).


VIRTUA RACING
PROHIBIDO
JUGAR SIN CASCO
SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP
Prepárate. Si crees que lo habías visto todo, estás equivocado. Llega algo realmente nuevo. Llega VIRTUA RACING. Un simulador de Fórmula 1 que rompe esquemas. Derrapes, adelantamientos, golpes... todo llevado al límite de la realidad. Siente el poder del nuevo Megachip de SEGA: el SVP (SEGA VIRTUA PROCESSOR). Un chip que, a 23 Mhz, multiplica la velocidad de movimiento de los gráficos poligonales por cuatro, eleva el juego a las tres dimensiones y produce una sensación de realismo difícil de olvidar. Impresionante. ¿No?. Y además, VIRTUA RACING te permite jugar con tu mejor amigo... o enemigo. Si quieres ser el mejor piloto ¡VIRTUA RACING es tu próxima meta!.
SEGA
MEGA DRIVE
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros